POWER PLUS
I ty możesz stworzyć własną grę!!!

Do wygrania 30 gier

W NUMERZE 2 CD! TYLKO 8,50 zł

NEWS • RECENZJE • SOLUCJE • TIPSY • PORADY

Action PLUS CD

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Nr 3/2002 Marzec (48) Cena: 8,50 zł w tym VAT 7%

Black & White: Creature Isle

NOWOŚCI:
Salt Lake 2002
Gothic
Guilty Gear X



PONADTO:
Potwory i Spółka
Śnieżny Rajd 2002
Anarchy On-Line
Kohan



SOLUCJE I PORADNIKI:
Guilty Gear X

PLAKATY:
Medal Of Honour
Gothic

POWER PLUS
I ty możesz stworzyć własną grę!!!

Nr 48 • Marzec 2002 8,50 Zł (w tym 7% VAT)
9 771429 964020 03

www.actionplus.com.pl
NAJSZYBSZY MAGAZYN O GRACH NA RYNKU

Spis treści
Marzec 2002



Wstępniak

Przyznam szczerze, że tym razem posucha na rynku zaskoczyła nawet nas samych. Wiadomo, że po świętach nigdy nie jest tak, by nowości trafiały do sklepów w tempie siedmiu tygodniowo, ale tak mizernie, jak w zeszłym miesiącu nie było już dawno. Ale nawet i w tej sytuacji trafiło się kilka smakowitych kąsków - Gothic, Guilty Gear X na PC, Wipeout Fusion na PS2 oraz Advance Wars na Gameboya. Ponieważ czeka nas tez olimpiada w Salt Lake City nie mogło zabraknąć i gry sportowej - jest to Salt Lake 2002, solidna, ale niepowalająca gra. Dużą atrakcją będzie też pewnie dla was płyta Power Plus dołączona do magazynu. Dzięki niej każdy z naszych czytelników będzie mógł stworzyć własną grę komputerową - a w najgorszym wypadku własny poziom dogry już istniejącej. Zapraszamy więc do tworzenia, zapraszamy do lektury.

Naczelny, Vice & Team

Co byś zrobił


Guilty Gear X (Pojedynek Zato z Sol Badguy'em)

Jest rok 2180. Jesteś Zato - przywódcą międzynarodowej organizacji zabójców i płatnych morderców. Zato oddał wzrok za możliwość władania cieniem. Teraz jeśli chce, cień pokrywa jego ciało jak zbroja. Będziesz walczył z Sol Badguy'em, który spędził ostatnie 150 lat jako łowca. Jest niezwykle niebezpieczny. Wybierz styl walki.

A) Znasz skutecznie, śmiertelnie groźne techniki walki wręcz. Uderzasz na Sola niczym Bruce Lee. Siła cienia dodaje twoim ciosom niewyobrażalnej mocy. Sol dusi się własną krwią!

[zajrzyj na stronę 65]

B) Korzystasz z cienia. Potrzebujesz nieco czasu do koncentracji, lecz za chwilę w Sola uderza paszcza mocy i ciemności. Cień owija się wokół przeciwnika jak boa dusiciel by za chwile spaść na niego niczym kafar!

[zajrzyj na stronę 52]

Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 48
Marzec 2002

Redakcja
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek, Katarzyna Kondrat

Wydawca
Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska Dyrektor
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbzdun@wroc.bauer.pl

Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl

Waldemar Poturniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturniak@pl.hbv.de

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwinkijuc@wroc.bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

I TY MOŻESZ STWORZYĆ GRĘ KOMPUTEROWĄ!

>>

Świat gier komputerowych od początku dzielił się na dwie kasty - twórców gier i zwykłych graczy. Ci pierwsi byli niemal wybrańcami bogów - znali tajniki programowania i potrafili ze słabych maszynek, niemal elektronicznych zabawek, wycisnąć wszystko, tworząc wirtualne iluzje rzeczywistych i nierzeczywistych światów. Później, wraz z rozwojem technologii, tworzenie gier coraz mniej przypominało mozolne wklepywanie linijek kodu do edytora - dziś, by stworzyć grę, wystarczy ją poskładać (jak z klocków) z elementów grafiki tła, tekstur, animacji, efektów dźwiękowych i muzyki. Oczywiście skomplikowane gry, odnoszące największe sukcesy, powstają w dużo bardziej złożony sposób, jednak teraz przeciętny FPP można stworzyć w kilkanaście tygodni, korzystając z profesjonalnych edytorów i enigne'ów.

Niestety takie profesjonalne aplikacje sporo kosztują - nieraz nawet kilkaset tysięcy dolarów. Co więc mają robić zwykli gracze, którzy nie mają umiejętności programowania, a nie stać ich na pro-edytory? Proste. Kupić Action Plus z płytą Power Plus!

Na płycie Power Plus znajdziecie łącznie kilkadziesiąt narzędzi do tworzenia gier komputerowych oraz programy użytkowe, dzięki którym praca nad daną grą będzie dużo łatwiejsza (m.in. aplikacje do modelowania obiektów 3D itd.). Ponadto do Power Plusa trafiły edytory i dodatkowe poziomy do najbardziej przebojowych gier komputerowych - jeśli nie masz dość determinacji, by stworzyć całą grę od podstaw, może przynajmniej zaprojektujesz poziom do własnego ulubionego tytułu?

O jednej rzeczy musicie jednak pamiętać - stworzenie własnej gry czy nawet jednego poziomu - to niezależnie od zastosowanych narzędzi ciężka praca, która wymaga poświęcenia, determinacji, talentu i umiejętności. Nie spodziewajcie się, że w kilka minut napiszecie dobry program - edytory zamieszczone na płycie - mimo że nie tak skomplikowane jak profesjonalne zestawy - nie są aplikacjami dostarczającymi gotowy produkt. Jeśli zadanie przerasta cię - też skorzystasz z Power Plusa: na płycie znalazły się bowiem emulatory automatów, konsol i starych modeli komputerów. Niestety nie mogliśmy na płycie zamieścić romów z grami - byłoby to złamaniem ustawy antypirackiej, ale bez kłopotu znajdziecie je w Internecie. Pamiętajcie, by ściągać romy tylko do tych gier, które macie w oryginalnej wersji na oryginalną platformę - inaczej będzie to piractwo.



Słowniczek

community - z ang. społeczność. Wokół wielu gier i programów służących do ich edycji tworzą się internetowe społeczności złożone ze zwolenników danego tytułu. Porozumiewając się za pośrednictwem Internetu, wspólnie obmyślają nowe projekty, wspólnie realizują pomysły na gry - bywa, że grafik pochodzi z Anglii, muzyk z Brazylii, a programista z Polski!

emulator - aplikacja umożliwiający uruchomienie na jednej platformie programów napisanych na inną. Np. emulator C64 na PC umożliwia uruchomienie gier ze starego komputera Commodre C64 na piecu.

rom - zapisana w postaci pliku zawartość cartridge'a z grą na konsolę lub automat.

modelowanie - tworzenie trójwymiarowych obiektów wykorzystywanych w grach 3D.

Jak używać Power Plusa?

Włóż płytę do napędu CD-ROM. Jeśli płyta nie odpali się automatycznie, uruchom program Plus.exe, który znajdziesz w katalogu głównym CD. Pojawi się ekran, w którym będziesz mógł wybrać interesujący cię dział Power Plusa. By zainstalować lub rozpakować dany program, kliknij jego nazwę w głównym okienku. Uwaga - jeśli rozpakowujesz programy, upewnij się, że katalog docelowy rzeczywiście istnieje.

W razie problemów przyślij do nas mail pod adresem **powerplus@actionplus.com.pl**. Postaramy się je rozwiązać.

Krótko o...

Warrior Kings

Warrior Kings to RTS, który rzeczywiście wnosi do gatunku powiew świeżości! Jest to gra, w której nareszcie będzie można zdobywać fortece przeciwnika za pomocą wielu potężnych machin oblężniczych. W Warrior Kings nie wystarcza wielka armia, aby pokonać przeciwnika. Potrzebny jest również sprzęt do zniszczenia umocnień chroniących jego wojska. Jednak nie wszystko stracone, gdy nie ma sprzętu? Od czego są czary, demony i potężne bestie? Jeśli i to nie pomoże można zawrzeć pakt z innym państwem i razem z nim zniszczyć wspólnego wroga!

Oczywiście jak w każdej prawdziwej strategii, ukształtowanie terenu, warunki pogodowe czy formacje oddziałów będą miały bardzo duży wpływ na wynik bitwy. Warior Kings jest grą niezwykłą również z powodu skali, w jakiej toczy się rozgrywka. Otóż na planszy może się znajdować wieluset wojowników. Jeśli do tego dodać demony przywołane z innych wymiarów, potwory i wszechobecną magię - to otrzymamy mieszankę, obok której żaden fan gier nie będzie mógł przejść obojętnie!
Warrior Kings ukaże się w Polsce 20 marca. Gra zostanie wydana przez CD-Projekt w pełnej profesjonalnej wersji językowej; w cenie poniżej 100 złotych.

HORIZONS żyć-będzie-bez-przerw!

Nie tak dawno temu cytowaliśmy słowa Davida Allena, założyciela Artifact Entertainment (Mordor, Demise), aktualnie szefa Pharaoh Productions, który nie wróżył dobrej przyszłości ostatniemu wielkiemu projektowi Artifact - online'owemu role-



playowi - Horizons: Empires of Istaria. I rzeczywiście miał prawo tak przypuszczać - Artifact wyraźnie chylił się ku upadkowi, a Horizons, bez stawiającego na nogi zastrzyku finansowego - był w agonii. Na szczęście dla graczy (i nieszczęście dla proroctwa David Allena) znalazł się ktoś, kto zechciał zainwestować w projekt. I co więcej - zrobił to tak, że jego szefów stać było na najęcie gwiazd sceny developerskiej, przez co team Horizons nazywany bywa obecnie dream-teamem! Zapowiada się

Warcraft III w czerwcu!



Jak informuje CD-Projekt, jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku (i ubiegłego, i jeszcze poprzedniego...) - Warcraft III, ujrzeć ma ostatecznie światło dzienne w czerwcu tego roku!

Warcraft III będzie przedstawicielem nowego gatunku - RPS, który łączy strategię czasu rzeczywistego oraz grę RPG. Oznacza to, że będą w niej występowały jednostki-bohaterowie, którzy wraz z upływem czasu będą stawali się coraz potężniejsi. W połączeniu z dopracowaną grafiką i intuicyjną obsługą, jaką również charakteryzują się gry tej firmy, z pewnością dostaniemy tytuł wart nieprzespania wielu nocy. Tymczasem zaś - screenshot ukazujący jednego z herosów...

RTCW - 1 mln!

Dokładnie 6 tygodni potrzebował Return to Castle Wolfenstein - gra kwartetu Id/ Gray Matter/Nerve/Activision, sequel nieśmiertelnego Wolfenstein 3D, by dołączyć do elitarnego grona pecetowych gier, które sprzedały się w liczbie miliona egzemplarzy! Jawohl!

Przy okazji: potwierdzono konwersje na Xbox i PS2, więc - jak się zdaje - RTCW ma szansę osiągnąć jeszcze więcej...

I mały screen z tego, co w RTCW najlepsze - multiplaya!



Black Oazis Midnight Nowhere

Zaanonsowany w poprzednim numerze jako Black Oazis - gra typu survival horror łamany przez adventure autorstwa rosyjskiego Saturn+, rozgrywający się w miasteczku dziwnie przypominającym Silent Hill - zmienił nazwę na Midnight Nowhere.





RTCW - edytor map

Id Software poinformowało, że na ich serwerze fpt znaleźć można część SDK (software Developemnt Kit) do Return to Castle Wolfenstein, zawierającą wszystkie narzędzia, jakie są niezbędne, by stworzyć własną mapę. Świat Blitzkriegów czeka!

UPDATE: pełne SDK ma się ukazać już wkrótce.

GT3 na PC - wciąż tylko marzenie...

Kilka dni temu świat obiegły pogłoski, jakoby Polyphony Digital przymierzało się do stworzenia pecetowego odpowiednika swego największego hitu - playstationowego Gran Turismo. Niestety, jak się okazuje, osobnik odpowiedzialny za tę rewelację nie zrozumiał rozmówcy, który po prostu głośno zastanawiał się nad trybem multiplayer w Gran Turismo 4 (również tylko PS2). Słowem: nie wierzcie plotkom - Gran Turismo plejstacji jest przypisany...

Artefact

Na trzeci kwartał tego roku niemieckie Ascaron (twórcy Patrician II) planuje premierę Artefactu, gry taktycznej w rzucie izometrycznym, która jest czymś - jak twierdzą - jak Commandosi w realiach Indy'ego Jonesa. Historia Artefactu rozpoczyna się od odkrycia przez prof. Steve'a McKinleya azteckiej świątyni na terenie Meksyku, w niej zaś potężnego amuletu. To właśnie ten artefakt stanie się przyczyną problemów i... gry. Jako pierwsza bowiem tajemniczej mocy amuletu doświadczy badająca go córka profesora McKinleya - Jessy. Jej nagłe zniknięcie w eksplozji oślepiającego światła stanie się z kolei przyczyną, dla której McKinley poprosi o pomoc w jej odnalezieniu swą dawną studentkę - Aiko, ona zaś - swego przyjaciela Johna Hawka, eks-marine i pilota z zamiłowania. Nim dwójka pomocników zdoła postawić stopę na meksykańskiej ziemi, sytuacja skomplikuje się jeszcze bardziej, bo zniknie także sam McKinley...



I już w telegraficznym skrócie: Artefact to atrakcyjny świat, trzech samodzielnych (tj. osobno kontrolowanych), lecz zarazem niezbędnych sobie nawzajem bohaterów (mają różne specjalności), sporo walki, niezła AI i... mnóstwo dobrej zabawy! To ostatnie, m.in. dzięki temu, że w Artefakcie nie będzie tak, jak w Commandos czy nawet Desperados, gdzie w praktyce należało postępować tak, jak życzyli sobie tego twórcy. Tu możliwe ma być pokonywanie przeszkód na różne sposoby... Czekamy z niecierpliwością!





Krótko o...

też, że będzie być może pierwszym MMORPG-iem, który nie będzie zaliczać padów i tzw. down-time'ów, a więc czasów wyłączania serwerów w celu dokonania na nim update'ów. To dzięki zakupieniu oprogramowania Geodesic, nazwanego Great Circle, umożliwiającego diagnozowanie, wykrywanie loop-holes i co najlepsze - programowanie "w locie" na już uruchomionym programie! Dodatkowo zakupione zostało przez Artifact inne narzędzie Geodesic - High Availability Runtime (HAR), zwiększające dodatkowo stabilność i niezawodność działania systemu i jako takie znajdujące zwykle zastosowanie w instytucjach o znaczeniu strategicznym. Słowem: potencjalni wielbiciele Horizons: Empires of Istaria nie tylko nie muszą obawiać się o los swego świata, ale mogą się czuć naprawdę wyróżnieni!...

NN - wymagania minimalne

Premiera Neverwinter Nights, gry Mistrzów gatunku role-playing - BioWare, gry która stanowić ma trzecią drogę pomiędzy RPG-ami single player a MMORPG-ami, gry, która zadanie tworzenia przygód dla graczy zrzuci na nich samych, zbliża się wielkimi krokami (ponoć przełom kwietnia/maja 2002). Nie ma jednak obaw, by mogła zastać nas sprzętowo nieprzygotowanych - ten produkt XXI wieku ponoć znakomicie czuje się na systemach sprzed paru lat - PII300, TNT2, 64 MB RAM i łącze modemowe - to przecież najmarniej 2 lata wstecz! Czekamy.

UPADTE: przy okazji - maksymalna liczba graczy, mogących grać u jednego Mistrza - ustalona została aż na 64 osoby. Czy są Mistrzowie zdolni temu podołać - nie wiem...





E.T.

E.T. czyli Extra-Terrestrial - "pozaziemski" to tytuł klasycznego już filmu Spielberga, opowiadający historię uczestnika kosmicznej ekspedycji badawczej, który nie zdążył na ostatnie UFO do domu... Jako że E.T. był pierwszym filmem w moim życiu, jaki oglądałem w kinie (</prywata>), z ogromną radością powitałem wieść, że Ubi Soft zdołał zapewnić sobie prawa do twórczego wykorzystywania filmowych ele-

Krótko o...

mentów, co w praktyce oznacza, iż już wkrótce zaczną się pojawiać kolejne gry o starym botaniku (bo taką funkcję sprawował właśnie wśród badaczy Ziemi E.T.). Pierwsza z nich (docelowo ma być ich aż siedem, jednak nie wszystkie pojawią się na PC) planowana jest na marzec br. i ma uzupełniać kampanię promocyjną związaną z premierą zremasterowanej special edition E.T. Jeśli zaś o samą grę chodzi - na dzień dzisiejszy wiemy tylko tyle, że jest prostą action-adventure i przeznaczono ją raczej dla młodszej części widowni. Bliższe szczegóły - wkrótce.

Gothic - prace nad polską wersją rozpoczęte!

Firma CD-Projekt poinformowała, że prace nad polską wersją Gothica - role-playa w stylu Ultimy IX, jednej z najmilszych ubiegłorocznych niespodzianek dla miłośników tego typu gier, zostały rozpoczęte! Tłumaczenie obejmuje 400 stron tekstu, z czego niemal 280 stron to kwestie mówione dla około 150 postaci! Gothic PL ma się ukazać już 20 marca i kosztować, zgodnie z polityką wydawniczą CD-Projektu, mniej niż 100 zł!

A poniżej - pierwszy polski screenshot!



Wizardry 8 PL - 6 marca!

O pierwszym półroczu 2002 można chyba powiedzieć, że należy do gier RPG. Kolejną RPG po Gothicu i równie entuzjastycznie przyjętą przez prasę jest Wizardry 8. Niestety oficjalnie jest ona ostatnią częścią znakomitej sagi. Jednak autorzy zadbali, aby odejście Wizardry odbyło się w iście królewskim stylu! Jest to gra, która niemal nigdzie nie otrzymała oceny poniżej 90% (!) i ma wszystko to,





Hopmon w marcu

Xing Interactive (wydawcy m.in. Alien Infestation) rozesłał wieści, że w ostatnie stadium produkcji wkroczył Hopmon - zręcznościówka 3D bazująca na klasycznym pomyśle: coraz trudniejsze labirynty, coraz więcej przeszkadzajek i coraz więcej kryształów do zebrania w coraz krótszym czasie; słowem: jedna z tych gier, w które równie chętnie grają dzieci, jak (częstokroć bardziej) dorośli.

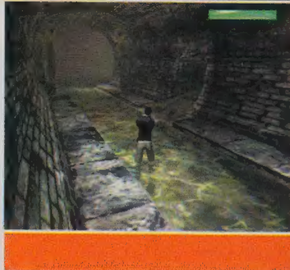
Hopmon wskoczy na ekrany naszych monitorów już w marcu.



Curse: The Eye of Isis

Informowaliśmy już o Curse: The eye of Isis, grze typu Resident Evil (a więc "przeżyć w koszmarze"); jako że właśnie pojawiły się nowe informacje i screenshoty - wracamy do niej. Fabuła The Eye of Isis powinna spodobać się miłośnikom prozy Lovecrafta i wierzącym w klątwę Tutanchamona - oto z brytyjskiego muzeum ginie bezcenna egipska statuetka zwana właśnie Okiem Izydy. Pech chce, że obłożona jest potężną klątwą, sprowadzającą na kolejnych posiadaczy figurki makabryczną śmierć. Celem gry będzie odnalezienie Oka Izydy i "oddanie" go macierzystemu grobowcowi...







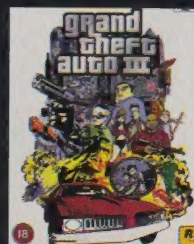
Równoczesna premiera Curse: The Eye of Isis PC i PS2 - już we wrześniu. Cóż, pozostaje tylko wierzyć, że jej twórcy - Asylum Entertainment - nie zawiodą pokładanych w nich nadziei...

KOTOR w listopadzie

KOTOR to akronim od Knights of the Old Republic, role-playa tworzonego przez BioWare na potrzeby LucasArts, o którym wiemy jak dotąd tyle tylko, że jego akcja rozgrywa się w czasie apogeum konfliktu Jedi-Sith (na ok. 4000 lat przed Nową Nadzieją), walki w niej toczą się w turach, zaś gra jest w pełni trójwymiarowa, ma się pojawić na PC i "niesprecyzowanej dotąd konsoli następnej generacji" (zapewne Xbox) w listopadzie.

Grand Theft Auto 4!

Tak jest - premiera Grand Theft Auto 4 ma się odbyć jeszcze w tym roku! ...naturalnie - mowa o wersji na PS2, jednak warto chyba o tym wiedzieć, bo być może także GTA4 śladem trójki trafi w końcu na PC... Swoją drogą - premiera pecetowej Grand Theft Auto 3 - już w kwietniu!



Majestic - deadline

Majestic jest (był) jednym z najbardziej ambitnych projektów ubiegłego roku - grą online (on-live) utrzymaną w klimatach X-Files (spisek rządowy itp.) i wykorzystującą nie tylko komputer, ale także - co ciekawe - e-maile, faksy, telefony itp. Był, gdyż twórca Majestica - Electronic Arts, ogłosiło, że dzień 30 kwietnia będzie ostatnim dniem istnienia gry. Decyzję tę tłumaczy słabą sprzedażą.

Swoją drogą - nie wiem jak was, ale mnie wcale nie dziwi porażka Majestica - wcale nie uśmiecha mi się gra, w której muszę być dyspozycyjny przez całą dobę; gra, którą nie ja kontroluję, a przeciwnie - ona stara się mnie kontrolować... :/



Operation Flashpoint - dodatek

Dobre wieści dla miłośników Operation Flashpoint - w nowym planie wydawniczym Codemasters - pod nagłówkiem "czerwiec 2002" - znaleźć można informacje nt. kolejnego rozszerzenia OF! Niestety jak na tę chwilę nie wiemy nic ponad to, że jego twórcą jest Bohemia Interactive Studios, nie zaś, jak w przypadku Red Hammer - Codemasters.

Grand Prix 4

Nareszcie! Nareszcie Infogrames potwierdził pogłoski, jakie w światku wirtualnych kierowców krążyły od dobrych paru miesięcy - że Geoff Crammond pracuje nad czwartym wcieleniem znakomitego symulatora Formuły 1 - Grand Prix! (Cała seria powstała w 1992 sprzedała się w łącznej liczbie ponad 2 mln egzemplarzy!) Wiemy już także, że GP4 jest - naturalnie - produktem wykorzystującym licencję FIA, a więc ponownie dane nam będzie sprawdzić się w konfrontacji z prawdziwymi kierowcami, na rzeczywiście istniejących torach i przy wykorzystaniu wiarygodnego sprzętu! (Mam nadzieję, że nie sprzed dwóch lat... ;P) A z ciekawostek - poprawiono wreszcie obsługę pit-stopów - w końcu zmieniać slicki i przecierać szybę kasku będą trójwymiarowe, animowane z wykorzystaniem motion-capture postacie! Niestety nie udało się nam zdobyć żadnych wizualnych potwierdzeń tej obietnicy...

Najlepsze zaś w tym wszystkim jest to, że GP4 pojawi się na ekranach naszych monitorów już w połowie maja!

Krótko o...

czego poszukuje prawdziwy fan RPG: olbrzymi świat wypełniony inteligentnymi istotami, które myślą i działają jak prawdziwi ludzie. Nieliniowa oraz niezwykle interesująca fabuła, niepozwalająca oderwać się od komputera. Setki rodzajów przeciwników, z którymi można walczyć mieczem, magią lub za pomocą nowoczesnej techniki...

Premiera Wizardry 8 PL ma odbyć się dosłownie na dniach, bo już 6 marca; cena gry nie przekroczy 100 złotych. Miłą niespodzianką ze strony CD-Projektu jest... miła niespodzianka, jaką znajdziecie w pudełku z grą!

Die Hard: Nakatomi Plaza w marcu!

Informowaliśmy już przy okazji ubiegłorocznych targów E3 o planach komputerowej adaptacji Filmowej "Die Hard" z Brucem Willisem w roli niespożytego policemana - Johna McLane'a (w Polsce: Szklana Pułapka). Zadania tego podjęła się Piranha Games, korzystająca tymczasowo ze "Szklanej pułapki" (akwarium) Sierry. Celem gry, first person shootera (ale nieklasycznego, bo wykorzystującego kilka interesujących innowacji: np. kwestię morale i staminy obok zwyczajowego zdrowia), jest prócz możliwości wzięcia udziału w filmowych wydarzeniach, ukazanie scen, które "nie zmieściły się w filmie" - dzięki czemu będzie okazja do zwiedzenia wszystkich 40 pięter wieżowca! (40 poziomów!)

Premiera Die Hard: Nakatomi Plaza na dniach, bo już w marcu!



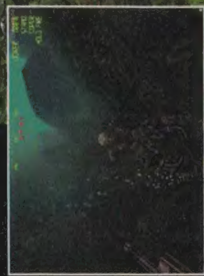




CO TAK PRZERAŻAJĄCEGO ZOBACZYŁ TEN ŻOŁNIERZ?



Znasz odpowiedź na to pytanie? Potrafisz ją wymyślić? Prześlij ją, koniecznie na kartce pocztowej, na adres redakcji. Autorów najciekawszych odpowiedzi nagrodzimy jednym z 10 egzemplarzy gry Codename Outbreak, doskonałej taktycznej strzelanki, której akcja toczy się w przyszłości.







NA CIEKAWE, OCIEKAJĄCE ADRENALINĄ ODPOWIEDZI CZEKAMY DO 15.III

▸ Krótko o...

Pierwsze kawiarniane Diablo

Pod koniec ubiegłego roku CD-Projekt informował o możliwości nabycia licencji umożliwiającej legalne wykorzystanie gier firmy Blizzard w kawiarenkach internetowych. Miło nam poinformować, że została już podpisana umowa z pierwszą kawiarenką! Jest to TELKOMP ze Starachowic. Prowadzone są również rozmowy z wieloma innymi.

Dla przypomnienia: licencja obejmuje wszystkie gry Blizzarda, które już ukazały się lub będą wydane w przyszłości przez CD-Projekt. Są to hity, takie jak Diablo, Warcraft II, Starcraft, Diablo 2, wraz z dodatkiem pt. Lord of Destruction, a w roku 2002 Warcraft III! Dodatkowo będą one udostępniane kawiarenkom po niezwykle atrakcyjnych cenach! Jednak to jeszcze nie wszystko - również klienci kawiarenek dokonujący zakupów w sklepie Wirtualny Świat otrzymają wysoki rabat! Szczegóły promocji dla graczy znajdują się na stronie sklepu (www.wirtualny.com). Bliższych szczegółów udziela Karolina Meres, dostępna pod adresem e-mail: karolina.meres@cdprojekt.com.

C:O na dniach!

Outbreak już w lutym! Najnowsza produkcja rosyjskiej firmy GSC - dynamiczny symulator żołnierza - zbliża się wielkimi krokami. Firm Manta zamierza w pełni spolszczyć grę; jej cena wyniesie 49,90 zł.

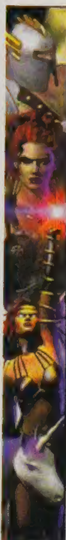
March!: Offworld Recon

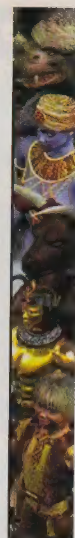
Rosyjska Buka poinformowała, że już w trzecim kwartale tego roku półeczki sklepowe ugną się pod ciężarem pudełek z March!: Offworld Recon, koktajlu gier arcade, FPS-ów, a nawet symulacji taktycznych. To, plus Fabuła March!, mówi o tytule wszystko: podczas zasiedlania Marsa napotkano na tyle przeszkód, że z licznych początkowo baz kolonistów wkrótce pozostały jedynie ściśle tajne wojskowe ośrodki badawcze i w pełni zautomatyzowane zakłady przemysłowe. Los jednak płata figle: z marsa emitowano bardzo silny sygnał, po czym komunika-





Heroes of Might & Magic IV





Heroes of Might & Magic IV rozgrzewa myśli graczy już od kilku miesięcy. 3DO kilkakrotnie przenosiło premierę tej gry, czym wprawiło zwarte szeregi wyznawców HoMM w srogi gniew. Odsłona w marcu - to termin ostateczny i lepiej, żeby tak było, bowiem wielu może nie zdzierżyć i nabić na pal tego lub owego. Za kilka dni złote pudełko z grą będzie można już przytulić do piersi, pomknąć do domu, zaciągnąć kotary i z jękiem rozkoszy uruchomić grę. Zanim jednak ta doniosła chwila nastąpi, jeszcze troszkę połechtajmy zmysły najświeższymi informacjami przesłanymi nam przez polskiego dystrybutora tytułu.

Erathia zniszczona! To fakt, który potwierdza z pełną odpowiedzialnością herold 3DO. Kataklizm definitywnie pogrzebał krainę wielu pamiętnych bitw i wojen. Bohaterowie również odeszli - chwała im i miejsce z kielichem miodu przy stole boga. Emila Nighthaven straciła wszystko. Nowy świat to również nowa era. Wiek złoty skończył się, ustępując miejsca żelaznemu. Nieśmiertelny, zły król Magnus również przetrwał katastrofę. Wraz z armią Smoczych Golemów postanowił rzucić na kolana przerzedzone nieszczęściem ludy. Nighthaven nie podda się bez walki. Potrzebuje silnych i wiernych sprzymierzeńców. Jej wzrok padł na ciebie. Czy podołasz straszliwemu wyzwaniu?

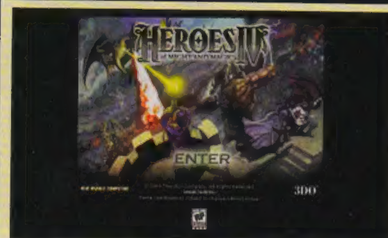
Wiadomo na pewno, że gra będzie składać się z sześciu wielkich jak świat dysku kampanii i 24 scenariuszy. Grubo ponad 300 lokacji również ma swój ciężar. Miast będzie sześć. W każdym żyje obecnie 8 stworów (dwa na każdy poziom). Wszystkich istot jest 66, a budynków 48. Niektóre stwory znają magię (maja księgi czarów, z których mogą korzystać podobnie jak bohaterowie w HoMM III). Teraz nie wybudujemy już wszystkich budynków. Rekrutacja obejmie 5 z 8 istot. Będzie trzeba się zdecydować, czy wybieramy potwory latające, chodzące czy strzelające.

Niemal wszyscy starzy bohaterowie odeszli. Ich miejsce zajmie ponad 200 nowych. Istoty zamieszkujące w zamkach w większości się nie zmienią, ale z rubieży nadciągną nowe potwory. Będą to dzikie zwierzęta, jak np. White Tiger, Watermonster czy też dziwadła w rodzaju Leprechauns czy Nightmares.

Świat się zmienia, nadciągają mroczne czasy. Pora, abyś przygotował się na nadciągającą pożogę, krew i ból. Wiesz już niemało o HoMM IV, reszty dowiesz się wkrótce. Za dni kilka będziemy już w drodze, naprzeciw hordom Magnusa. Relację z tych działań poznacie za miesiąc. Jeśli żyw jeszcze będę, opowiem wam wówczas naoczną historię tych zmagań!



▸ Pozwól na stronę



Angielskojęzyczna strona, gdzie znajdziecie całą masę informacji o HoMM IV. Są tu bardzo ładne tapety z "czwórki", pełna historia, która będzie obowiązywać w HoMM IV. Nie zabraknie informacji prasowych i niezłych screenów.

http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4



M:TG online jak żywe

Informowaliśmy już o Magic: The Gathering Online - wirtualnym odpowiedniku świata grających w tę najpopularniejszą bodaj karciankę (ponad 6 milionów graczy na całym świecie!). Jako że pojawiły się nowe szczegóły na jej temat, spieszymy z uzupełnieniem stanu wiedzy. Zatem: decyzją Wizards of the Coast - właściciela praw do M:TG - M:TG Online będzie w pełni kompatybilne z jej realnym odpowiednikiem. Do tego stopnia, że możliwe będzie dokupienie wirtualnych boosterów za zupełnie - niestety - realną kasę. Ustalono także koszty: klienta gry (podstawkę) wyceniono na 14,99 $, kolejne talie wirtualnych kart (60 w komplecie) kosztować mają 9,99 $, zaś booster złożony z kart 15 - 3,29 $, a więc dokładnie tyle, co papierowe oryginały. MT:G Online nie będzie obłożony żadnym miesięcznym abonamentem.



Activision właścicielem Gray Matter

A więc stało się tak, jak przewidywano - Activision przejęło kontrolę nad Gray Matter Studios (dawnym Xatrix), swym aktualnym sprzymierzeńcem w Blitzkriegu Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter odpowiedzialny był za kampanię single player). Większość aktualnych 'graymatterowców' pozostała na zajmowanych uprzednio stanowiskach.

Krótko o...

cja zostaje zerwana. Na powierzchni Czerwonej Planety pojawia się zespół badawczy, mający ustalić przyczyny tego dziwnego zamilknięcia. Tu okazuje się, że... idzie o życie. Czy trzeba dodawać, że to właśnie gracz wcieli się w osobę przywódcy zakutych w pancerze wojowników? Mnóstwo broni, trójwymiarowa, ponoć niewiarygodnie dokładna, grafika i silny nacisk na tryb multiplayer czynią z March! tytuł godzien oczekiwania.

Primitive Wars

Kolejną premierą z Manty jest Primitive Wars. Mimo starań producenta termin wydania tego RTS-a opóźni się. Gra zostanie najprawdopodobniej wydana w połowie lutego za niezwykle atrakcyjną cenę 69,90 zł.

UPDATE: premierę Primitive Wars PL przełożono na pierwszy tydzień marca.



White Fear

Francuskie Microids poinformowało o decyzji wzięcia pod opiekuńcze skrzydła (czyt. wydania) kolejnej gry autorstwa WideScreen Games (twórców m.in. Frank Herbert's dune). White Fear, gdyż tak właśnie nazywa się nowa pozycja w planie wydawniczym Microids, jest grą typu action-adventure (bliższą jednak - jak się zdaje - Alice niż Alone in the Dark...), przeznaczoną dla młodszych graczy. Jej akcja rozgrywa się, co ciekawe, w krainie śniegów i lodów (stąd zapewne tytuł), a jej bohaterem jest... młody szaman imieniem Iru, który chcąc ocalić swe plemię, wyrusza na spotkanie ucieleśnionemu w postaci wiedźmy Sukko - Złu. Początkowo uzbrojony jedynie w dobre chęci, harpun i kilka słabych czarów z czasem rozwinie zdolności magiczne tak dalece, że będzie

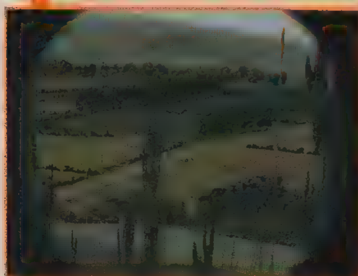
Krótko o...

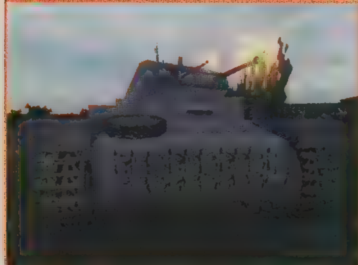
w stanie zmierzyć się z najgorszym nawet Białym Strachem!

Równoczesna Premiera White Fear na PC i PS2 - jesienią.

World War II Online - kolejna próba

Cornered Rat Software, twórcy i administratorzy World War II Online - gry typu massive multiplayer-only, w porozumieniu z jej wydawcą - Strategy First, zdecydował się na wprowadzenie programu, który ma na celu odzyskanie klientów zrażonych fatalnym przygotowaniem gry do premiery i którzy zrezygnowali z prolongowania subskrybcji. Jednym z zabiegów w ramach planu re-instalacji graczy będzie wprowadzony okres gry bezpłatnej, umożliwiający właścicielom zamkniętych kont namacalne przekonanie się o przepaści, jaka dzieli wersję 1.0 a aktualną 1.5. Zainteresowanych odsyłamy na stronę oficjalną gry: www.wwiionline.com.





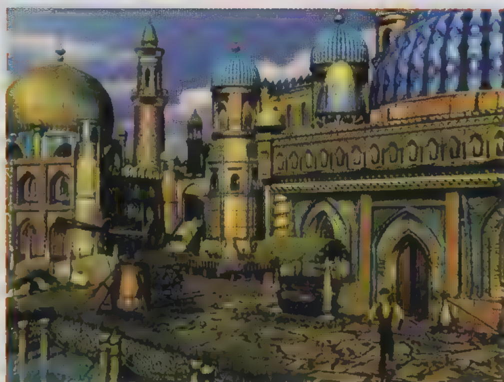
Morrowind wiosną

Ostatecznych dat premier Morrowinda było jak dotąd kilka - ta aktualna jednak, mówiąca o pierwszym dniu maja, w obliczu nabycia przez Ubi Soft praw do jego wydania na terenie Europy, wydaje się przynajmniej prawdopodobna...





Jazz and Faust w kwietniu



Wielkimi krokami zbliża się premiera Jazz i Faust - gry już okrzykniętej przez zachodnie serwisy murowanym kandydatem do tytułu "adventure roku". Kwiecień 2002 to najbardziej prawdopodobny termin jej polskiej premiery. Co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że gra ukaże się w tym samym czasie w USA, Rosji (skąd pochodzą jej producenci) i w Polsce. O kompletne spolszczenie gry i jej przystępną cenę zadba firma Manta.





IGI2 - nowe szczegóły

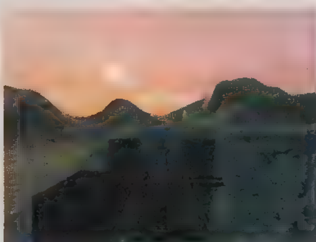
Zgodnie z obietnicą o informowaniu na bieżąco wracamy do I'm Going In 2: Covert Strike, sequela wyraźnie "niedomyślanego", taktycznego first person shootera autorstwa szwedzkiego Innerloop. Tym razem grzech "niedomyślenia" nam nie grozi: przede wszystkim w IGI2 pojawi się możliwość zapisania gry w trakcie misji (nareszcie!). Co ciekawe powinna się ona spodobać również przeciwnikom tego typu rozwiązań w grach IGI - upload i download stanu misji (czyt. save i load) odbywają się tu bowiem za pośrednictwem komputera taktycznego, tego samego, który "mówi" naszemu herosowi, co począć w trudnych sytuacjach, a wykonanie ich - uwaga! - zabiera czas i energię kompa, więc... nie całkiem jak quicksave, quickload, prawda? Miłośników realizmu powinno także zadowolić wyeliminowanie respawnowania przeciwników i wyposażenie ich w znacznie lepszą AI (mają reagować m.in. na widok zniszczonych kamer strażniczych czy martwych kumpli...). Co więcej - także ich reakcje uległy znacznemu zróżnicowaniu - niektórzy z nich na widok twej postaci przemykającej w cieniach mogą... uciekać, a ściślej - szukać wsparcia bądź włącznika alarmu!... Słowem: śmiało można mówić o postawieniu na jakość, nie ilość.

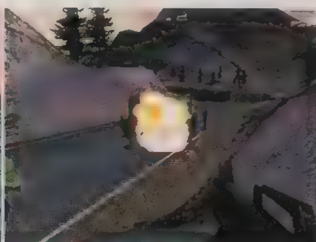


Wreszcie - twórcy gry zapowiadają tryb multiplayer, o tym jednak prócz faktu, że nacisk w nim kładzie się na walki teamów - nie wiemy nic.

Tym niemniej warto, jak widać, odwiedzać oficjalne fora gier...

Premiera gry (wg ToTheGame.com) - koniec maja br.







Black & White: Creature Isle

Dlaczego kurczak przeszedł przez ulicę? Żeby pograć w kręgle z krową...

Żyjesz w samym sercu betonowej dżungli. Na psy i koty masz alergię. Bez skrupułów pochłaniasz kolejny hamburger i skrzętnie omijasz w 'tiwi' kanały typu Animal Planet. Ale gdy ktoś cię wkurzy, z miejsca nazywasz go świnią, bawołem i glizdą. Bo tak naprawdę kochasz zwierzątka - czy tego chcesz, czy nie. Bo to bardzo wdzięczny przedmiot obserwacji i afirmacji. Nic lepiej nie odda zawiłości ludzkiej duszy niż głębokie i pełne analogii porównanie do bydlęcia. Wiedział o tym już Ezop, pisząc umoralniające bajeczki o zwierzątkach. Wie o tym także Peter Molyneux, wypuszczając długo oczekiwany dodatek do Black & White.

Jeśli nie wiesz, co to B&W, to przygotuj się na brutalną prawdę – musisz się dowiedzieć. I to nie tylko dlatego, że wspomniany dodatek wymaga oryginalnej płytki. Otóż Black & White nie można nie znać. Jest to jeden z tych tytułów, których jasno i precyzyjnie sklasyfikować nie sposób. Nowatorski, natchniony, odkrywczy, rewelacyjny. Oraz trudny i frustrujący dla niewtajemniczonych – do niedawna, ale o tym za chwilę. Sama gra koncentrowała się na hodowli sympatycznego (lub wrednego, gwoli ścisłości) stworka, który nabywał nowe umiejętności, bacznie obserwując nasze poczynania w bajkowym świecie.

Cechą, która wyróżniała B&W od innych produkcji, była niewiarygodnie wręcz rozbudowana sztuczna inteligencja naszych komputerowych podopiecznych. Stworek wykazywał zdumiewającą umiejętność kopiowania i twórczego rozwijania zachowań. Gdy szedł złą drogą, można go było skarcić; gdy rokował nadzieje na przyszłość, mogłeś go pobudzić do dalszych wysiłków pieszczotą i nagrodami. Dobrze odchowany zwierzak umiał wyręczyć nas w obowiązkach i podejmować samodzielne działania.

Lion King, Inc.

Jesteś bogiem. Przynajmniej wszyscy tak twierdzą. Przybywasz na wyspę zagubioną pośród bezkresnego oceanu i z miejsca dostajesz zadanie: masz zebrać rzeszę wyznawców i wykonać parę mniej lub bardziej skomplikowanych zadań. Ba, ale jak to zrobić, skoro nikt cię nie dostrzega? Oceniają cię jedynie na podstawie skutków twych działań. Pomożesz tonącemu czy podasz mu brzytwę?

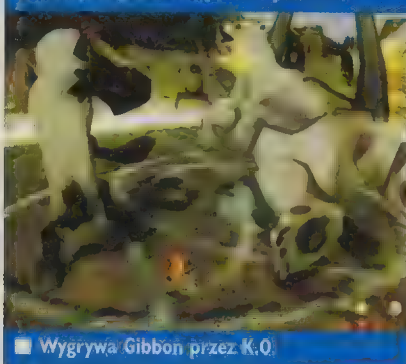
Dodatek usuwa elementy irytujące, dodaje zaś dużo nowych dobrych pomysłów.


Mówili o nim King...


Co by tu jeszcze naprawić, panowie!

Podrzucisz wieśniakom budulec czy ześlesz na nich plagę? Będziesz dobry czy zły? Black or white? Wybór należy do ciebie, w końcu ty tu rządzisz. Za pomocnika dostajesz przerośniętego zwierzaka (małpę, krowę lub tygrysa). Stwór jest twoim plenipotentem, twą boską emanacją, twą prawą ręką. Musisz go wychować, by w lot pojmował intencje i nie bruździł w robocie. A jest co robić, bo na innych wyspach mieszkają podobni do ciebie bogowie, a każdy z nich ma swego stwora i gromadę wyznawców. Nie daj się im pokonać.

Tak w wielkim skrócie przedstawia się fabuła Black & White. Trzeba przyznać, że ta bajeczna produkcja z Lionhead Studios nieźle zamieszała w pecetowym światku. Żywą grafiką, swobodą poczynań i nadzwyczajną frajdą w uczeniu stwora nowych trików zdobyła uznanie fanów i branżowych recenzentów (co rzadko idzie w parze) oraz lekką ręką zebrała pokaźną kolekcję nagród. Z drugiej jednak strony, wielu graczy narzekało na brak precyzyjnych wytycznych, trudne pojedynki i ogólne nie-wiadomo-z-czym-to-jeść. Stąd też być może Peter Molyneux podjął decyzję o wypuszczeniu dodatku Creature Isle, który nie jest tak naprawdę twórczym rozwinięciem utartych schematów, lecz swoistą „aksamitną rewolucją". B&W:CI jest ukłonem w stronę tych, którzy po kilku godzinach grania w oryginalną produkcję zaczynali powoli żałować wydanych pieniędzy. Bez obaw – starzy i oddani fanatycy B&W także nie będą zawiedzeni.


Wygrywa Gibbon przez K.O.


Wyspa Stworów w pełnej krasie

Każdy, kto choć chwilę grał w B&W, na pewno skojarzy trzech śpiewających misjonarzy, którym już w pierwszej misji pomagaliśmy zbudować statek i zgromadzić zapasy na morskie wojaże. W Creature Isle nasi znajomi wracają z podróży z wieścią o odkryciu nowego lądu zamieszkałego przez pozbawione boskiej opieki stwory. Kiedy



W akcji

Programiści z Lionhead Studios znaleźli kilka nowych zastosowań do wypróbowanego engine'u. Oto próbka możliwości B&W:CI:



KRĘGIELNIA – zbijanie pachołków jest jedną z tych misji, które nie mają prawa się znudzić. Ostrzegam lojalnie – będziesz do niej wracał.



PYKANIE W KULKI – tylko mój dziadek pamięta, jak się w to grało. Jak już potrenuję, zaproszę go na partyjkę.



I W GAŁĘ – tu już nie będzie kłopotów z zasadami. FIFA to to może nie jest, ale ubaw i tak po pachy.

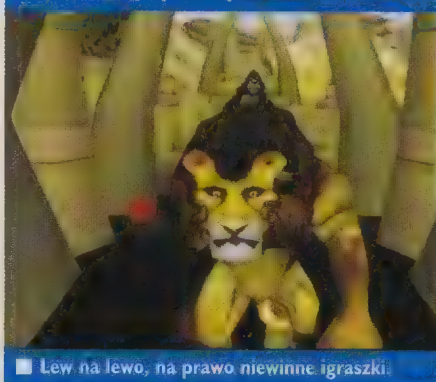


CEL – PAL – wreszcie ukłon w stronę FPP-owców: strzelanie do celu! Czyż może być piękniej? Może, ale nie będziemy zdradzać...

Genialny Peter: Peter Molyneux, twórca Black&White, to jeden z bardziej znanych twórców gier. Teraz pracuje nad Project Ego na Xboxa i PC-ty.


Kurcze, ale tu ładnie.


Muuusze być pierwszy.



Lew na lewo, na prawo niewinne igraszki.

docierasz na miejsce, okazuje się, że zwierzaki założyły stowarzyszenie wolnych tytanów zwane Bractwem. Twój stwór – i owszem - może zostać dopuszczony do komitywy, ale (rzecz jasna) pod pewnymi warunkami. Musi się wykazać, dowieść swej wartości – czytaj: wypełnić kilka misji. A w nagrodę za trudy i mozół będzie mógł ubiegać się o rękę (łapę, mackę, odnóże, nibynóżkę - niepotrzebne skreślić) ponętnej samiczki! No i sami powiedzcie, kto by się oparł takiej perspektywie?

Kurza twarz

Trudno to nazwać miłością od pierwszego wejrzenia, bo Eve (takie imię nosi przyobiecana nam połowica) nie pali się do ujawnienia swego ponętnego oblicza. Cóż, nasz podopieczny, jak przystało na małpiszona, nie ma zbyt wiele do gadania w tej (i w każdej innej) kwestii. Musi brać, co dają. Zanim jednak przyjdzie co do czego, nasz człekokształtny musi udowodnić, że będzie dobrym ojcem. Dlatego też jednym z pierwszych jego zadań będzie odnalezienie jaja, inkubowanie go i odchowanie gdaczącej pociechy. Oto jeden z najbardziej szatańskich pomysłów, którymi uraczyli nas twórcy B&W:CI - wychować małpę tak, by umiała wychować kurcze blade! Dla mnie rewelacja. Ale takich pomysłów jest więcej. Projektanci stanęli na głowie, by urozmaicić nasze wywczasy na tropikalnej Wyspie Stworów - niczym dyplomowany kulturalnooświatowy z czasów peerelu. W ofercie mamy gry ruchowe (jak choćby kręgle), zawody sportowe (piłka nożna!), krótkie sparringi w gronie znajomych zwierzaków, strzelanie do celu i całe mnóstwo innych rozrywek. Niektóre wymagają nie lada tężyzny w machaniu kursorem, inne wystawiają na próbę świeżo wygenerowane połączenia nerwowe składające się na sztuczną inteligencję twego małpiszona. A najpiękniejsze jest to, że każda z tych zabaw może być w dowolnej chwili powtórzona. Spodobał ci się mecz? Nic to, że misję już dawno zaliczyłeś – możesz pójść na boisko i grać dalej do upadłego.

Jedną z bardziej frustrujących cech pierwszej odsłony B&W były elementy administrowania wioskami. Trudno jest doprawdy zająć się wychowaniem młodego pokolenia, kiedy na głowie mamy tyle obowiązków: noszenie wody, zbieranie drewna, wznoszenie nowych budowli tudzież ratowanie wieśniaków z opresji. Ci, którym niespecjalnie to odpowiadało, zatrą teraz ręce z zadowolenia. W B&W:CI są tylko dwie wioski – co więcej, w ich rozbudowie z powodzeniem zastąpią cię małpiszon i kurczak.

Bez żmudnej administracji i stresu związanego z rywalizacją z innymi bogami (wszak tu jesteś sam i nikt ci nie podskoczy - po prostu nikogo tu nie ma) -. można bez ograniczeń oddawać się rozrywkom. A jeśli nawet znudzi cię trywialna forma twojego małpoluda, możesz przekształcić go w równie uroczą i słodką istotkę: krokodyla, nosorożca bądź koguta.



Witajcie w małpim gaju

Jako się rzekło, Creature Isle nie wprowadza żadnych drastycznych zmian. Jest tym, czym powinien być dobry dodatek do dobrej gry – wypolerowaną, z lekka upiększoną poprawką, która eliminuje kilka żmudnych elementów i wprowadza mnóstwo istotnych udoskonaleń. Istota gry jest zachowana – na całe szczęście producent oparł się kuszącej idei poprawiania ideału. Wierny fan bez kłopotu odnajdzie się w nowym świecie, sceptyk złagodzi nieco swój surowy osąd i z nową werwą chwyci za mysz. Miłą wiadomością jest to, że dodatek nie wymaga od nas zaliczenia pierwszej części B&W – jeśli nie mamy na podorędziu troskliwie odchowanego i wychuchanego stwora, możemy skorzystać z gotowego małpiszona. Nie wadzi to w niczym. A dziesiątki nowych misji i kilka nowych potworów to doskonały pretekst do wysupłania grosza z kieszeni. Inwestycja w tym przypadku jak najbardziej uzasadniona. Z czystym sercem polecam.

PrankSter

B&W: Creature Isle

Producent/Dystrybutor
Electronic Arts/IM Group

Wymagania
minimalne: PII 350 MHz, 64 MB RAM
polecane: PIII 600 MHz, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 8 MB 3D

Inny punkt widzenia
Tymo: Doskonały dodatek do ambitnej, oryginalnej gry. Peter Molyneux nadal zaskakuje - i dobrze. Czekamy na Project Ego.

Gatunek
SIM

Ty kreaturo!: Słowo kreatura (z łac. creatura - 'stworzenie') oznacza kogoś podłego, wrednego, nikczemnego - potwora. W dodatku do Black&White wszystkie kreatury to jedna miłe zwierzaczki. I co na to słownik?

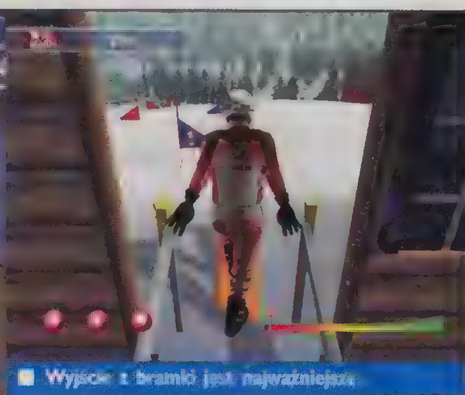
Salt Lake 2002

Zagraj w Zimowe Igrzyska Olimpijskie

Wirtualne sportowe emocje w solidnym, satysfakcjonującym wykonaniu.



Już za chwilę - szus, pęd, prędkość!



Wyjście z bramki jest najważniejsze.



Zima... Nic dziwnego, że nie chce zapalić.



To zdarza się nawet najlepszym.

Oglądając w telewizji walkę o olimpijskie złoto prawdziwy gracz ma ochotę na jedno: zagrać w grę o Zimowej Olimpiadzie! Nic łatwiejszego, a to za sprawą Eidos Interactive i ich Salt Lake 2002. Tryby rozgrywki są cztery: olimpijski (Olimpic Mode), turniejowy (Tournament Mode), klasyczny (Classic Mode) i dowolny (Freeform), przeznaczony dla pajęczarzy. W tym ostatnim może się zmierzyć czterech graczy, co chyba w dzisiejszych czasach nie jest liczbą oszałamiającą. Pozostałe trzy tryby są skierowane dla samotników i pozwalają zagrać na rozmaite sposoby w sześć konkurencji olimpijskich: bieg zjazdowy mężczyzn, skoki narciarskie na skoczni o punkcie K120, slalom kobiet, równoległy slalom na snowboardzie, narciarstwo akrobatyczne, wyścigi dwójek bobslejowych. Mam wrażenie, że źle dobrano niektóre konkurencje. Dwie, może nawet trzy zamieniłbym na inne, bardziej znane. Poza tym myślę, że sześć konkurencji to za mało. Przydałoby się więcej, by gracz mógł się dłużej cieszyć Salt Lake 2002.

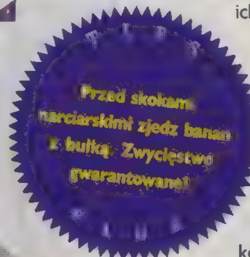


Małysz nadlatuje

Salt Lake 2002 nastawiony jest bardziej na rozrywkę niż realizm. Nie jest to trudna i skomplikowana gra. Wystarczy zwrócić uwagę na realizm skoków. Nie występuje tu w głównej roli wiatr, ułożenie ciała w powietrzu czy umiejętne złożenie się przed lądowaniem. Aczkolwiek nie sposób zaprzeczyć, że najazd na próg i sam skok nie robią wrażenia. Świst wiatru w uszach i błyskawicznie zbliżający się próg przyprawiają o dreszcz emocji. W pewnym stopniu realistycznie przedstawiono zasady poszczególnych konkurencji, choć nie do końca - czego najlepszym przykładem są - ponownie - skoki. W tej konkurencji mamy faktycznie dwie serie skoków jak w prawdziwych konkursach, lecz nie wiedzieć czemu, bierze w niej udział zaledwie szesnastu skoczków. Nie wspomnę tez o takim drobiazgu jak brak kwalifikacji, co - moim zdaniem - obniża poziom realizmu. Podobnie jest z pozostałymi konkurencjami, dlatego twierdzę, że to bardziej zręcznościówka niż symulacja sportów zimowych. Duży wpływ na to ma również prosty, przyjemny interfejs - praktycznie całe sterowanie zawodnikami odbywa się za pomocą kursorów i dwóch klawiszy.



Oczekiwanie na wyniki jest najgorsze.



Dostatek śniegu

Wizualnie jest całkiem sympatycznie. Podobać się muszą animacje ukazujące obiekty, na których rozgrywane są konkurencje olimpijskie. Tym bardziej że owe animacje zrealizowano w sposób telewizyjny, czyli wszelkie najazdy kamer czy kąt ich ustawienia są bardzo efektowne. Skocznie, drzewa na stokach czy budki sędziowskie są nad wyraz realistyczne. Jedyne, do czego można się przyczepić, to brak kibiców, trenerów czy służb pomocniczych. Owszem, są małe grupki kibiców wokół zeskoku czy mety zjazdu, ale dlaczego, np. kiedy skaczemy, jesteśmy kompletnie sami na skoczni? Przydałoby się kilku zawodników czekających na kolejkę czy koleś nadzorujący skoki. Jeszcze lepiej prezentują się wyjątkowo widowiskowe powtórki. Podobnie

Olimpijskie Chamonix: Pierwsze Zimowe Igrzyska Olimpijskie odbyły się w 1924 we francuskiej miejscowości Chamonix. Jedyny złoty medal dla polaków na Igrzyskach zimowych zdobył w Sapporo w 1972 Wojciech Fortuna - oczywiście w skokach narciarskich.



Deska na olimpiadzie. Doczekaliśmy się czasów...

jak w grach z logo EA Sports, skok czy też zjazd widzimy z kilku lub nawet kilkunastu kamer, których zadaniem jest jak najbardziej efektowne ujęcie zawodnika. Nie zabrakło w Salt Lake 2002 zmiennych warunków pogodowych (padający śnieg) czy rozgrywania zawodów przy świetle elektrycznym, co - trzeba przyznać - wygląda bardzo efektownie. Jak przystało na profesjonalistów - Eidos do animacji postaci użył systemu motion capture - i efekty są znakomite. Zawodnicy poruszają się dokładnie tak, jak to widzimy w relacjach telewizyjnych. Szkoda tylko, że "śmieszne" stroje, a przede wszystkim brak prawdziwych nazwisk, psują odbiór gry. Wreszcie proste, przejrzyste menusy mają swój urok.



W akcji

Nie oszukujmy się - w naszym kraju najczęściej wybieraną dyscypliną będą na pewno skoki narciarskie. Zobaczcie, jak się to robi...



Przed skokiem kamery telewizyjne prezentują miejsce naszych zmagań.



Skok! Dziwna pozycja... Nasz Orzeł tak nie szybuje...

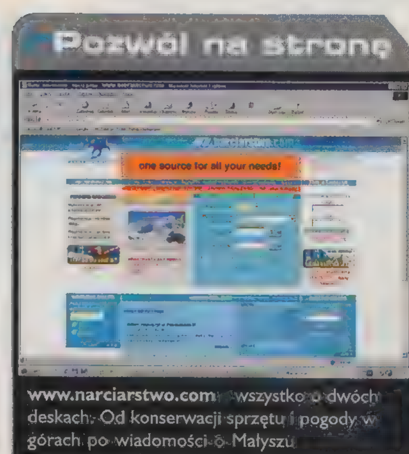


Chyba za bardzo rozjechały mi się narty. Nie będzie maksymalnej oceny za styl.



Teraz najgorsze... Oczekiwanie na wyniki... Czy pokonam Svena Hannawalda?

Pozwól na stronę



www.narciarstwo.com - wszystko o dwóch deskach. Od konserwacji sprzętu i pogody w górach po wiadomości o Małyszu


Ej, nie ma dróg na skróty

Bardzo dobre wrażenie pozostawia w nas komentarz. Komentator jest najwyższej klasy fachowcem, ma także odpowiedni tembr głosu, przez co słuchanie jego wypowiedzi jest prawdziwą ucztą dla uszu. Niestety gorzej jest z muzyką. Ot, coś tam gra, nawet może być, ale czepliwa to ona nie jest.



Nocne zjazdy robią wrażenie

Narty czy klawiatura?

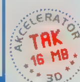
Całkiem niezłą gierkę otrzymaliśmy od Eidos Interactive, choć nie wiem, czy nie lepiej jest zostawić na kilka godzin telewizor i monitor w spokoju i przewietrzyć się. Lub jeśli za oknem widzisz śnieg, założyć narty i wykorzystać ostatnie oznaki zimy.

Gothic

Salt Lake 2002

Producent/Dystrybutor
Attention To Details/IM Group

Wymagania
minimalne: PII 450 MHz, 128 MB RAM
polecane: PIII 800 MHz, 128 MB RAM



Inny punkt widzenia:
Jah Jah: Jeśli chodzi o samego Małysza, to Deluxe Ski Jumping jest nadal najlepsze. Jeśli chodzi o cała olimpiadę to Salt Lake jest solidną, mocną grą. Tak jak większość dotychczasowych gier o olimpiadzie.

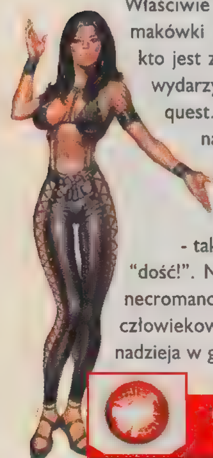
Gatunek

Idee i szmal: Igrzyska Olimpijskie to dziś już mniej idea sportowej rywalizacji, a bardziej duży biznes. Za zdobycie złotego medalu najwięcej pieniędzy otrzymają zawodnicy rosyjscy - 115 000 euro. Polacy tylko 28 0000 euro.

Gothic

Przygoda, która zmieni świat.

Uwielbiam gry RPG. Siedzę nad nimi godzinami, zapominając o bożym świecie, obowiązkach i o dziewczynie. Niezależnie jednak od silnych uczuć, które łączą mnie z tym gatunkiem, nie mogę przymknąć oka na jedno - fabuły RPG-ów stały się ostatnio strasznie schematyczne. Właściwie bez zbytniego wytężania makówki można szybko zorientować się, kto jest zły, kto jest dobry, co się wydarzy, gdy wykonamy taki czy inny quest. Mówiąc krótko - w większość najnowszych RPG-ów gra się fajnie, ale bez niespodzianek. I obawiam się, że przyjdzie i dla mnie - mimo całej tej miłości - taki moment, w którym powiem "dość!". No bo ile smoków i złych necromancerów można zabić, zanim człowiekowi zupełnie się to znudzi? Jedyna nadzieja w grach takich jak Gothic...



Kolonia karna

Nie wiem, może tylko mi się tak wydaje, ale uważam, że fabuła Gothica to prawdziwy powiew świeżości na rynku gier RPG. Akcja toczy się w krainie rządzonej przez dzielnego i sprytnego władcę, który od lat z powodzeniem broni ziem przed najazdami złych mocy - ogrów, orków, nieumarłych i reszty demonicznego tałatajstwa. Niestety długotrwała wojna wymaga oręża, a do jego produkcji niezbędne są rudy metali. Król wydał więc dekret, w którym nakazał stworzenie wielkiej kolonii karnej w pobliżu kopalni metalu - każdy przestępca miał od tej chwili odpokutować winy, wydobywając drogocenną rudę. By upewnić się, że nikt nie ucieknie, król rozkazał magom otoczyć kolonie magiczną kopułą, do której wnętrza można wejść, ale nie można wyjść - przynajmniej w stanie wskazującym na życie. Niestety coś poszło nie tak - potężne czary wyrwały się spod kontroli i kopuła objęła zasięgiem dużo większy obszar,



Ten gościu ratuje ci życie na samym początku.

niż to początkowo zakładano. Zamieszanie wykorzystali więźniowie, którzy obezwładnili strażników i przejęli całą kolonię dla siebie. Król musiał pójść na ugodę - zgodził się dostarczać więźniom wszystko, czego zapragną, w zamian za



Stary Obóz - największa osada w kolonii.

dostawy surowca. Grę zaczynamy w momencie, w którym główny bohater ma zostać wrzucony do kolonii. Chwilę przed tym otrzymuje zadanie - ma dostarczyć list do gildii magów - tych, którzy sami załapali się w ułapkę magicznej kopuły.



Poranny jogging z kilofem na plecach - świetnie wpływa na kondycję.

W akcji

W świecie Gothic spotkasz mnóstwo potworów i postaci. Niektóre z nich zaprzyjaźnią się z tobą, na pozostałych musisz jednak uważać.



1. Jeśli uda ci się nakarmić tę dziką bestię, być może zostanie twoim ulubionym zwierzakiem. Może nazwać go Burek...?



2. Na te potwory lepiej uważać. Dobrze, że schowałem się za krzakiem, mam tylko nadzieję, że mnie nie wyniuchają.



3. A to baron. Widać, że lubi sztukę i ładne panienki. Hm, ten gościu naprawdę mi się podoba - czuję jego styl.



4. Tak, z tą panią to chciałbym się zaprzyjaźnić bez gadania. Dosłownie i w przenośni.

Piątka z historii: Gotyk to styl w sztuce, panujący w okresie późnego średniowiecza. Słowo pochodzi od plemienia Gotów, którzy odrzucili sztukę antyku.





Jasne, jasne. Mój szczupak był większy.

Zmienić świat

Już w trakcie intra dowiadujemy się, że główny bohater gry - postawny typek, którego poczynaniami kierujemy - zmieni świat. I tak stanie się w istocie, ale - jak to zwykle bywa w grach RPG - zanim do tego dojdzie, przeżyje wiele niezwykłych przygód. Świat wykreowany w Gothicu zachwyca bogactwem. Pomysł na fabułę ogranicza obszar, na którym toczy się akcja, ale w

Gothic to świetna i oryginalna gra RPG, napakowana pomysłami tak świeżymi jak bryza o poranku.

jej trakcie wcale tego nie czuć. W obrębie kopuły znajdują się trzy osady i mnóstwo innych ciekawych miejsc, których zwiedzenie popycha fabułę do przodu. Interakcja z przedmiotami czy napotkanymi osobami, także walka, bazują na dość oryginalnym systemie. Mamy tu klawisz akcji, który jednak sam z siebie niczego nie aktywuje. Musimy wcisnąć jeszcze odpowiedni klawisz kursora, by wskazać kierunek, w którym dana czynność ma być wykonana. Dla przykładu - stajemy przed łóżkiem, wciskamy klawisz akcji i kursor do przodu, a bohater się kładzie. Albo - stajemy przed skrzynką, wciskamy klawisz akcji, a bohater klęka. Kiedy wciśniemy kursor do przodu, spróbuje otworzyć skrzynkę, kiedy zaś wciśniemy kursor w bok, spróbuje pogmerać w zamku wytrychem. Kłopotliwe i niewygodne przez pierwsze kilkanaście minut, ale potem każdą czynność wykonuje się naturalnie.

TIPS PLUS: W pliku gothic.ini zmień wpis "test mode 0" na "test mode 1". W trakcie gry wciśnij [F8] - odnowienie zdrowia i mocy magicznej.

Pamiętam cię!!!

Dużym plusem gry jest na pewno atmosfera. Widać od razu, że kolonię zamieszkują przestępcy - rozmowy są twarde, a większość postaci kieruje się ostrym, ale honorowym kodeksem. Uczestnicząc w sesjach książkowych gier RPG, taki klimat i takie łotrzykowskie przygody lubiłem najbardziej, dlatego też tutaj poczułem się od razu jak ryba w wodzie. Ostrzegam jednak wszystkich o zapędach stania się Paladynem - świat Gothica jest brudny, mroczny i wypełniony aż po czubek magicznej bariery złymi intencjami i nieuczciwymi machlojkami. Musisz cały czas uważać, komu ufasz i z kim się zadajesz. Grę zaczynasz bowiem jako kolejny "żółtodziób", a kończysz jako bardzo ważna postać karnej kolonii i tylko zdobywając wpływowych przyjaciół, wypadasz z gry. Jedną z unikalnych cech gry jest to, że postacie niezależne pamiętają, w jaki odnosiłeś się do nich podczas wcześniejszych spotkań, reagując na twoją obecność na jeden z pięciu sposobów (np. neutralnie, ze złością, ze szczęściem). Jeśli kogoś rozłościsz, powie o tym swoim znajomym i oni również nastawią się do ciebie wrogo. Co ciekawe - emocje te znajdują odbicie w twarzy i gestach wykonywanych przez daną postać - daje to niezwykłą iluzję rzeczywistości. Iluzję tę powiększa jeszcze fakt, że zarówno ludzie, jak i potwory toczą własne życie zgodnie z cyklem dnia. Biorąc pod uwagę, że w grze spotkać można 250 postaci (cztery mogą przyłączyć się do twojej drużyny), to nie lada wyczyn. Dodając do tego, że nasza postać samoistnie i naturalnie rozwija się wraz z przebiegiem gry, Gothic staje się niezwykle oryginalną, doskonałą grą RPG - i to zarówno dla ortodoksów, jak i mniej konserwatywnych wielbicieli tego gatunku.



Wierzcie lub nie, ale ten wilk pożre za chwilę kurczaczka.

MenTor



W tej grze zajść można bardzo wysoko...

Gothic

Producent/Dystrybutor
Piranha Bytes/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 400 MHz, 128 MB RAM
polecane: PIII 600 MHz, 256 MB RAM

Akcelerator: TAK 16 MB

Inny punkt widzenia:
Tymo: Muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem: Świetny, ciekawy RPG, dający graczom wiele ścieżek do wyboru. Gothic odświeża gatunek.

Gatunek RPG

Czarna szminka: obecnie słowo gotyk ma także inne znaczenie - oznacza mroczny styl w pop-kulturze, odwołujący się do symboliki gotyckiej.

Monsters INC - Wyspa Strachów

Strasz dzieciaki, Wazovsky!


Jak w każdej dobrej bajce - jest i latający dywan.


Grafika - jak można się było spodziewać - jest bardzo kolorowa.

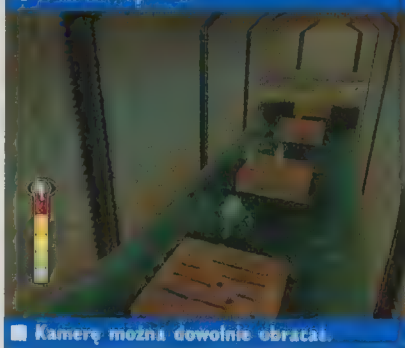
Na całym świecie dzieciaki z przerażeniem czekają na chwilę, kiedy mama - każąc iść do łóżka - gasi światło. Wtedy z ciemności i mroku wynurzają się przerażające i straszliwe potwory. W dzień uśpione, teraz pokazują się w całej okazałości i tylko w jednym celu: aby STRASZYĆ DZIECI. Wychodzą dosłownie z każdego miejsca pokoju - spod łóżka, spod poduszki, czyhają też w kącie. Aaaaaaaaaaaa, to straszne, atakuuująąą!!!!!! Maaamooo!!!!

Jednak - jak się okazuje - strachy te, to nie efekt działania bujnej wyobraźni, a prawdziwe, wyszkolone i licencjonowane potwory. Zdobywają umiejętności w specjalnym ośrodku szkoleniowym, który znajduje się na Scare Island. Ich głównym zadaniem jest przestraszenie jak największej liczby dzieci. Od zawsze działalność tej instytucji była utajniona, ale w momencie nakręcenia przez studio Pixar filmu "dokumentalnego" o potworach, ich działalność została zdemaskowana. Aktualnie wszystkich chętnych do wzięcia udziału w szkoleniu przygotowującym do zawodu potwora zapraszam do gry Monsters INC - Scare Island.

Czy straszne potwory?

Gra Monsters to zręcznościowa platformówka, których - jak by się mogło wydawać - wiele jest


A tak straszy Mike


Kamerę można dowolnie obracać.

na naszym rynku. Jednak ten, kto tak myśli, myli się, gdyż tak zabawnej, ciekawej i wciągającej platformówki nie było już dawno. Owszem, nawiązuje ona do podobnych tytułów, stawia jednak na dużą grywalność, kolorową i żartobliwą grafikę, co jest w tym przypadku oczywiste - gra bazuje na przezabawnym filmie, który już wkrótce pojawi się na ekranach naszych kin.

W Scare Island mamy do wyboru dwóch bohaterów: Sulleya i Mike'a. Na pierwszy rzut oka ta dziwaczna para wygląda dość strasznie, jednak kiedy przyjrzymy się im bliżej, od razu widać, że

Tak barwnej, kolorowej i grywalnej platformówki nie było na blaszaku od dawna.

to zacne potwory. Udowadniają to, nakładając na głowę papierową torbę lub wsadzając sobie palce do oka - w ten sposób straszą dzieci. Inne postaci Scare Island to m.in. szef całej wyspy, wielonogi Henry J. Moczyknur, który siedzi w tym interesie od długiego czasu i wyjaśni, czego dokładnie od ciebie oczekuje. Nieprzyjemnym i podejrzanym typkiem jest niejaki Randall Boggs, który zrobi wszystko, by odnieść - nawet oszukując - zwycięstwo nad Mike'em i Sulleyem. Na szczęście będziesz mógł go pokonać.

Gratuluję, zdobyłeś złoty medal!

Gra składa się z trzech regionów po cztery lokacje w każdym. Na początku przechodzisz trening z przesympatyczną panią Roz. Nauczysz się, jak się poruszać, zdobywać Primordial Ooze i oczywiście straszyć dzieci. Dopiero po treningu możesz rozpocząć prawdziwą grę w pozostałych regionach. Jeden znajduje się w zabudowie

Potwór.pl: Polacy nie gęsi i swoje potwory mają. Naszym najbardziej znanym potworem jest Smok Wawelski, ten nafaszerowany siarką przez Szewczyka Dratewkę.



Etapy wypełnione są skrótami i sekretami. Znajdź je wszystkie.

Straszyć, czy nie... Oto jest pytanie!!!

miejskiej, drugi gdzieś na pustyni, a trzeci na Antarktydzie. Każdy z nich ma własny charakter, różne przeszkody, zadania i przeciwników. Aby przejść do następnego regionu, w każdej lokacji musisz zdobyć brązowy medal. Jeśli uzbierasz odpowiednią ich liczbę, będziesz mógł korzystać z nowych udogodnień, tj. trampoliny czy wyrzutni. W każdym regionie możesz także zdobyć medal srebrny i złoty - zależy to od liczby sekretów, które odkryjesz.

Dokładnie zwiedzaj każdy poziom. Tylko w ten sposób odnajdziesz wszystkie Monster Token

Głównym zadaniem w grze jest oczywiście straszenie dzieci. Można to robić dopiero, kiedy uzbiera się odpowiednią ilość Primordial Ooze, czyli puszek mocy straszenia. Są różne rodzaje dzieci - czerwone, niebieskie, pomarańczowe, i dlatego, aby przestraszyć każde z nich, wymagana jest odmienna siła straszenia, czyli odpowiednia liczba Primordial Ooze. Bonusowym celem wyprawy jest zdobycie Monsters Tokens, które pozwalają uzyskać srebrny medal. Trzeba się dobrze rozglądać, gdyż niektóre z nich ukryte są w bardzo sprytnie poukrywanych miejscach, np. za wodospadem czy na wysokiej półce.

O wszystkich niezbędnych rzeczach informuje pasek interfejsu, na którym znajduje się wskaźnik siły straszenia, zdrowia, liczba zdobytych medali i żyć. Wskaźnik siły straszenia podzielono według kolorów, odpowiadających kolorom dzieci.

Gra Monsters INC to naprawdę wciągająca platformówka. Całej zabawie towarzyszy mobilizująca do działania muzyka i ciekawe filmiki, zaczerpnięte prosto z oryginalnego filmu. Jednak pojawiły się tez dwa minusy. Jeden mniejszy - słaba automatyczna praca kamery, którą na szczęście można ręcznie obracać. Drugi - ważniejszy - to dość niewielka długość tej przemiłej gry. Gdy zasiądzie się do Monsters, w bardzo szybkim tempie pokonuje się kolejne zadania i kiedy na ekranie ukazują się napisy końcowe, a nie następne zadania, możemy się poczuć rozczarowani. Niemniej jednak polecam tę grę wszystkim, którzy chcą nauczyć się fachu potwora straszącego dzieci.

Lion

Scare island

Producent/Dystrybutor
Disney Interactive/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 266 MHz, 8 MB RAM
polecane: PII 400 MHz, 16 MB RAM

AKCELERATOR TAK 8 MB 3D

Inny punkt widzenia
Func: Świetna platformówa, szkoda, że niezbyt długa. Dawno się tak nie ubawiałem - ale to też zasługa rewelacyjnych wstawek z filmu.

Gatunek



Sully w akcji - za chwilę przestraszy treningowego dzieciaka tak, że ten eksploduje.



Postacie

W Świecie Potworów mnóstwo jest dziwacznych, ale sympatycznych postaci. Najważniejsze z nich, to:

1



Sulley - to potwór z rogami na głowie i dużymi zębami, jednak jego wzrok zdradza przemiły charakter, ukryty pod grubym seledynowym futrem w fioletowe łaty.

2



Mike - wygląda jak mała zielona kulka z wielkim okiem pośrodku, w które wkłada palce, by przestraszyć dzieci. Jest o wiele zwinniejszy, szybszy niż jego kolega.

3



Randall Boggs - główny konkurent dwójki bohaterów. Cały czas kombinuje, co jest o tyle denerwujące, że potrafi pojawić się znikąd, po prostu materializując się w powietrzu. Jak się później okazuje ma na sumieniu niejedno. Uważajcie na niego!

4



Henry J. Moczyknui - szef Scare Island. Wygląda złoworogo i taki też jest. Może jednak ma dobre serce? To okaże się dopiero wtedy, kiedy ukończycie grę.

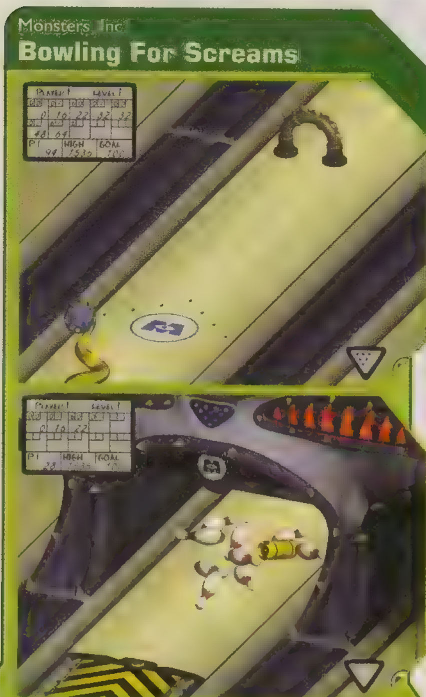
Animatorzy snów: Firma Pixar, twórcy Potworów i Spółki mają na koncie inne oszołamiające grafiką produkcje - Toy Story i Mrówka Z.

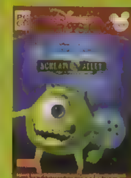
Monsters Wreck Room Arcade

Minipotwory dla minigraczy.

Poza Monsters, Inc. Scare Island firma Pixar przygotowała także cztery mniejsze gierki bazujące na motywach zaczerpniętych z filmu. Punktem wyjścia dla każdej z nich jest wizyta dwóch głównych bohaterów filmu - Mike'a i Sully'ego - w salonie gier. Każda z tych minigierek przedstawia jedną z rozrywek salonowych. Dodatkową atrakcją serii jest to, że mając wszystkie cztery tytuły, możesz uruchomić bonusową, piątą gierkę!!!

Monsters, Inc. Bowling For Screams





Na torze kręglarskim Mike i Sully radzą sobie naprawdę świetnie. Zabawę obserwujemy w rzucie izometrycznym, a ciekawostką jest to, że tor lotu kuli nie jest ustalany w momencie rzutu, a potem, kiedy toczy się ona do ustawionych kręgli. To o tyle ważne, że cały tor pełen jest różnych pułapek, które należy ominąć, i bonusów, które dobrze jest zebrać. Wtedy to chwilę przed uderzeniem w kręgle można np. odpalić bombę, dzięki której na pewno strącimy wszystkie kręgle.



Monsters, Inc. Monster Mania



Gierka bonusowa - najładniejsza pod względem graficznym ze wszystkich. Kierując potworem, musimy przestraszyć wszystkich mieszkańców bloku i włożyć im głowę w okno i robić... "Buuuuu!!!!". Sprawa jest o tyle trudna, że trzeba uchwycić moment, w którym w danym pokoju jest ciemno, a okno jest otwarte. Dodatkowo - by było jeszcze ciężej - na piętrach chodzą różne istoty (maluchy, pieski itd.), a w powietrzu latają patelnie (???). Brzmi dziwnie i takie też jest, ale jeśli chodzi o grywalność - Monster Mania to silny konkurent dla Monster Taga.

Monsters, Inc. Pinball Panic



Tę gierkę prezentuje Randall, największy kombinator i krętacz w całym świecie Potworów i Spółki. Pinball Panic to klasyczny bilard, który fanom tego typu rozrywki na pewno zapewni sporo - ale bez przesady - zabawy. Poza tradycyjnymi bonusami i miejscami do zbijania punktów, w Pinball Panic są też gadżety związane ściśle z szalonymi Potworami - dzięki nim wykręcisz potwornie wysokie wyniki.

Monsters, Inc. Monster Tag





Najciekawsza i najbardziej odjazdowa z gierek serii Monsters Wreck Room Arcade. U dołu ekranu znajduje się huśtawka równoważna, którą możemy przesuwać w lewo lub w prawo albo obracać. Na jednym z jej końców znajduje się śmieszny ludzik, grę zaś zaczynamy od zrzucenia innego (podobnego) ludzika na drugi koniec. W tym momencie ten, który jest na dole, wylatuje w powietrze, a kiedy spadnie, szybuje ten drugi. Zabawa polega na tym, by fruwające ludziki zebrały wszystkie unoszące się nad nimi przedmioty. Nie jest to łatwe, ale zabawa jest naprawdę dobra. Szkoda tylko, że - tak jak w przypadku pozostałych minigierek, szybko się nudzi.

Monsters, Inc. Eightball Chaos





Bilard zrealizowany w szalonej konwencji filmu. Na stole bilardowym, poza kulami i uzami, znajdują się też różnego rodzaju przeszkadzajki i bonusy, które zwiększają liczbę punktów zdobywanych w momencie wbicia kuli do dziurki. Niestety gra jest bilardem bardzo uproszczonym, wynikiem czego jest nienajlepsze wykrywanie kolizji, obniżające satysfakcję płynąca z rozgrywki. Tak czy owak można jednak zagrać - szczególnie w trybie na dwóch graczy i na trudniejszym poziomie trudności.

Minigierki: Disney znany jest z małych gierek towarzyszących przebojom kinowym firmy. Zazwyczaj ukazują się w ramach serii Activity Center, która bawiąc uczy.

KOLEJNA CZĘŚĆ NAJWSPANIALSZEJ SAGI RPG
W SPRZEDAŻY OD 6 MARCA!

Wizardry 8

Polskie ekskluzywne wydanie zawiera super gadżet niespodziankę!

CZY MARZYŁEŚ O IDEALNEJ GRZE ROLE-PLAYING?

Z olbrzymim, żyjącym światem stworzonym z dbałością o najmniejszy detal. Z fascynującą i nieliniową fabułą pełną dramatycznych przygód, zagadek i niespodziewanych zwrotów akcji. Wypełnioną po brzegi akcją - z ponad 100 rodzajami przeciwników, potężną magią i nowoczesną techniką. Z niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencją, dzięki której bohaterowie nareszcie działają i zachowują się jak prawdziwi ludzie. Dającą ogromną swobodę w kreacji i rozwoju postaci. Ze specjalnie zaprojektowanym intuicyjnym interfejsem obsługi, który nie odciąga uwagi od tego co najważniejsze...

WIZARDRY 8 TO PRAWDZIWA ESENCJA GATUNKU RPG.
W WIZARDRY 8 JEST WSZYSTKO, CO CHCIAŁBYŚ ZNALEŹĆ W PRAWDZIWEJ GRZE RPG.





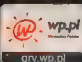


ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

PATRONAT INTERNETOWY



SIRTECH

3 CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info

Colobot

Kolonizacja + roboty = Colobot

Coraz trudniej w grach komputerowych o oryginalny, niebanalny pomysł - coraz większa też chwała i uznanie należy się twórcom, którym taki właśnie ciekawy i świeży pomysł wpadnie do głowy. Tak jak w przypadku programistów z firmy Epsitec, których najnowsze dziecko - gra intrygująco zatytułowana "Colobot" - zaskakuje nie tylko wysokim poziomem wykonania, ale też ideą, która wcześniej w grach komputerowych nie była jeszcze wykorzystana.

Cóż to za idea? Tytuł "Colobot" to zbitka dwóch wyrazów - 'colonization' i 'robots'. Oznacza więc - w wolnym tłumaczeniu na polski - kolonizację przeprowadzaną za pośrednictwem robotów. I o to właśnie w grze chodzi. Główny bohater gry jest astronautą rządowej agencji kosmicznej, którego zadaniem będzie wykonanie 36 misji (w tym 6 treningowych), na powierzchni 9 planet. Misje te są dość zróżnicowane, odmienne dla każdej z planet, a jedyną ich cechą wspólną jest to, że zazwyczaj pierwsza misja na danej planecie zaczyna się od zdobycia zapasów i materiałów pozostawionych przez poprzednią wyprawę. To jednak, co decyduje o oryginalności gry, to ani nie misje, ani przygodówkowy charakter (kierujemy jedną postacią, która odpowiednio używa przedmioty i umiejętności), nawet nie sam fakt, że zadaniem gracza nie jest prowadzenie wojny, a kolonizowanie obcych planet. Najciekawszym pomysłem jest to, że w wykonywaniu zadań mogą nam pomagać roboty, które wcześniej trzeba jednak odpowiednio zaprogramować.



Zaraz, zaraz... po co ja tu przyleciałem?

C++

Zaprogramować!?! Ano - zaprogramować. Samodzielnie własnoręcznie stworzyć program, który opisze zachowanie robota. Na przykład - "idź do przodu, aż natrafisz na przedmiot, podnieś go, wróć na miejsce i postaw go na ziemi". To, co zapisałem prostym i zrozumiałem dla ludzi językiem, przełożyć trzeba na język programowania bardzo zbliżony do C++. Na początku na pewno sprawi wam to nieco problemów, nie każdy przecież jest urodzonym programistą, ale jeśli wciągniecie się w to, okaże się, że w kilka dni poznacie w bardzo dobrym stopniu podstawy C++. A jest to taki język programowania, że jeśli nauczycie się myśleć zgodnie z jego logiką, szybko i bez kłopotów poradzicie sobie z każdym innym językiem. Nic dziwnego, że gra będzie prawdopodobnie objęta patronatem Ministerstwa Edukacji Naukowej jako pomoc przy nauce informatyki.

Dawno już nie było gry, która bawiąc tak świetnie, jednocześnie tak wiele uczy.



Nie podnoś ramienia na konstruktora, ile razy mam ci powtarzać!?!

Programowanie botów odbywa się za pomocą bardzo łatwego w obsłudze edytora, wyposażonego dodatkowo w to, co każdy edytor programów mieć powinien - a więc automatyczne podświetlanie błędów w składni wpisywanych komend. Edytor wyposażono także w obszerną pomoc kontekstową, dostępną po jednym kliknięciu myszką. Cudo! Przy odrobinie wprawy i talentu całe misje można praktycznie zaprogramować, a potem stanąć na szczycie pagórka i obserwować, jak robociki wykonują całą robotę za gracza. Satysfakcja jest niesamowita, tym bardziej że dobrze zaprogramowane roboty potrafią naprawdę wiele - podnoszą i przenoszą obiekty, walczą z obcymi, budują bazy.



Trening na Ziemi. Ten sprzęt to mobilna lodówka z browarem.



Nadaję ci imię Action Plus.

5++

Dobrze, że ten wyjątkowy pomysł nie został zmarnowany przez słabą oprawę graficzną czy dźwiękową. Trójwymiarowa grafika, obrazująca powierzchnię planet, nie należy co prawda do szczególnie zaawansowanych, ale bez wątpienia wykonano ją bardzo estetycznie i gustownie, dzięki czemu - choć prosta - sprawia sympatyczne wrażenie. Grafika na powierzchni planet przede wszystkim jest funkcjonalna i właściwie na pierwszy rzut oka widać, co jest czym i czy jesteśmy na Księżycu, czy na planecie, która nazywa się Tropica. Świetnie wygląda główny bohater, który zachowując powagę i szyk najbardziej znanych astronautów, ma też coś z

Żółwiku, nie pędź tak: Do niedawna naukę programowania zaczynało się od Logo. Tylko po co komu język, który potrafi jedynie poruszyć małego żółwika?



W bazie nie będą zadowoleni.



Podręczny komputer to podstawa. Wyświetla filmiki i odtwarza MP3. ;-)

Buzza Lightyeara - tego z animowanego filmu "Toy Story". Muzyka i efekty dźwiękowe to, podobnie jak oprawa graficzna, solidny dobry poziom - bez



System pomocy jest bardzo użyteczny.

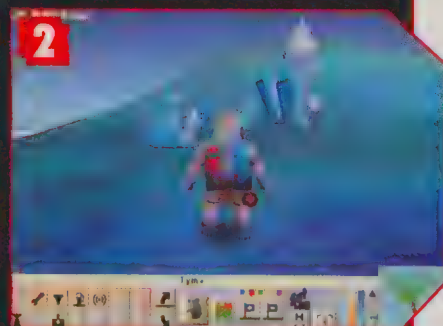


W akcji

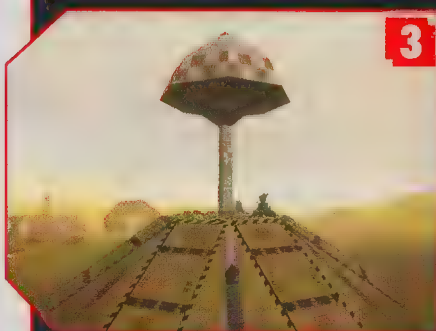
Akcja Colobota toczy się na dziewięciu różnych planetach. Zaczynamy od Ziemi, gdzie rozgrywają się pierwsze misje trenignowe - pozostała część treningu odbywa się na Księżycu (no, nie jest to planeta, ale...). Potem zaś zaczyna się prawdziwa gra...



1 Na początku trafiamy na planetę Tropica - tu jest wilgotno, gorąco i bardzo zielono. A obcy są wyjątkowo nieprzyjaźni.



2 Crystalium - tu z kolei jest chłodno i niebiesko, a obcy są długimi, zielonymi dżdżownicami. Brrr!



3 Kolejna planeta to Saari - pustynna, spowita brązowo-żółtymi i brudnymi mgłami. Na szczęście tutaj mamy do wykonania tylko trzy misje.



4 Na samym końcu trafiamy na Terranovę - a więc Nową Ziemię. Sami przyznacie, że wygląda dużo ładniej od tej naszej, też przecież zanieczyszczonej.

fajerwerków, ale i bez wpadek.
Co więc dostajemy w efekcie? Oryginalną grę, która bawiąc uczy (i to umiejętności bardzo przydatnych w dzisiejszych czasach), ma wciągającą fabułę i porządną oprawę graficzno-dźwiękową. Trochę niefortunnie grę określa się w materiałach promocyjnych firmy Manta jako RTS, a jest to o tyle dziwne, że twórcy z Epsiteca sami sugerują, że jest to gra należąca do gatunku zwanego przez nich 'tech game', a więc gra technologiczna. Przyznaj, że brzmi to z marketingowego punktu widzenia gorzej niż strategia czasu rzeczywistego, ale dużo bardziej oddaje charakter zawartości pudełka. Tak naprawdę jest to bowiem gra, która umożliwia zapoznanie się z technologią, która nas otacza. I za to tej grze należą się największe oklaski.

Tymo

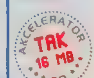


Takie roboty załatwiają całą sprawę za ciebie - tylko je zaprogramuj!

Colobot

Producent/Dystrybutor
Epsitec/Manta

Wymagania
minimalne: PII 400 MHz, 32 MB RAM
polecane: PII 600 MHz, 64 MB RAM



Inny punkt widzenia
Func: Myślałem, że mi się nie spodoba, ale programowanie jest w sumie proste, a są też elementy akcji - jest naprawdę OK!

Gatunek



Piekne, księżycowe widoki..

Czerwona planeta: Kolonizację kosmosu rozpoczniemy najpewniej od Marsa. Na razie muszą nam jednak wystarczyć sondy - ostatnia, Mars Oddysey, weszła na orbitę Czerwonej planety 19 stycznia tego roku.

Pada, pada śnieg, szybko wrzucaj bieg.

Śnieżny Rajd 2002

Gry komputerowe są cudowne. Wiecie dlaczego? Dlatego, że dzięki nim, siedząc w domowym ciepełku, z kubkiem herbaty u boku i nogami moczonymi w misce z ciepłą wodą, możemy zwiedzać odległe światy, wyruszać na długie wędrówki w palącym pustynnym słońcu lub pędzić na złamanie karku po bezdrożach takiej czy innej krainy. Podejrzewam, że branie udziału w zawodach przedstawionych w grze Śnieżny Rajd 2002 nie jest wcale szczególnie przyjemne - walka z ciężką maszyną, mróz, śnieg wdzierający się za ubranie, ostry wiatr zacinający w twarz. A tak, proszę - miło, przytulnie i ciepło, a na ekranie zacięta walka. To właśnie dlatego gry komputerowe są cudowne.



Ten charakterystyczny gest to ręczne zapalanie silnika.



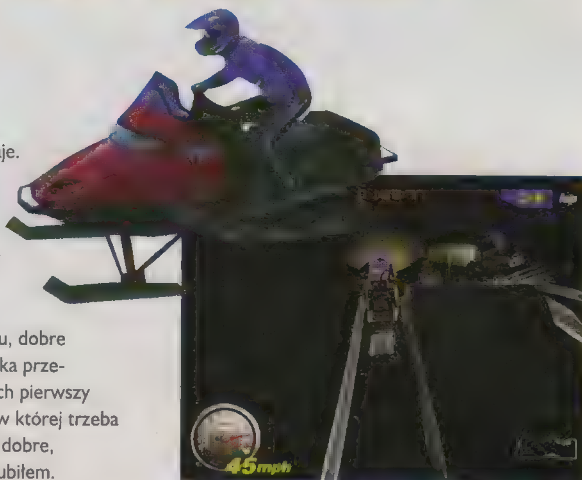
Śnieżne skutery potrafią wysoko szybować.

Ogień na lodzie

Gry wyścigowe dzielę na dwa rodzaje. Te, w których trzeba korzystać z klawisza odpowiadającego za hamowanie (np. Colin McRae Rally, Need For Speed: Porsche 2000, czy już zupełnie przesadzone w tym punkcie Rally Trophy), oraz te, w których wystarczy tylko klawisz gazu, dobre opanowanie skrętów i pokaźna dawka przekleństw, kiedy coś nie wychodzi. Tych pierwszy zdecydowanie nie lubię - ścigałaka, w której trzeba hamować, co to? - te drugie, jeśli są dobre, uwielbiam. A Śnieżny Rajd 2002 polubiłem. Głównie za to, że wystarczy włączyć komputer, nastawić się na szybką jazdę i bez większych kłopotów odnieść kilka zwycięstw, cudownie rozluźniających po szkolno-życiowych problemach. A to, że ścigamy się tak oryginalnymi i rzadko spotykanymi pojazdami jak śnieżne skutery, to dodatkowy bonus.

Rajd na śniegu

Grę rozpoczynamy od wyboru trybu rozgrywki - może to być albo pojedynczy wyścig, albo turniej, niestety zabrakło tu trybu multiplayer. Ciekawą opcją jest natychmiastowy wyścig, w którym komputer losowo wybiera nam maszynę, tor i warunki pogodowe. Kolejnym krokiem jest wybranie skutera, którym będziemy się ścigać. Są one podzielone na kilka różniących się mocą silnika - a co za tym idzie i osiągami - klas, a każdy opisany jest podstawowym zestawem parametrów (m.in. prędkość, zwrotność). Na początku nasza maszyna nie prezentuje zbyt wiele, ale możemy polepszyć jej osiągi, wykonując w trakcie wyścigu triki. Sztuczki takie wykonuje się dość prosto, a okazji ku temu - czytaj miejsc, w których skuter wyskakuje na kilka chwil w powietrze - jest dość



Walka o czołowe pozycje jest bardzo zacięta.

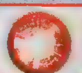


Ja to ja, ale gdzie jest ten drugi koleś?



Śnieżyca, aż miło patrzeć.

Dziadek mróz: Pierwszy śnieżny skuter skonstruowano w 1935 roku. Posiadał ruchome narty z przodu i służące za napę koło z łańcuchem z tyłu. Potrafił przewieźć aż 12 osób!!!



W akcji

Wyścigi w Śnieżnym Rajdzie 2002, mimo podejrzanego zachowania konkurentów, potrafią trzymać w napięciu do ostatniej chwili.



Zaczynamy. Czy uda mi się dojechać na pierwszym miejscu?



Walka trwa, ale jestem dopiero trzeci. W tak wąskim tunelu go nie wyprzedzę...



Już drugi - taka mała strata. Mam szansę...



To już koniec. Jestem czwarty - a w tym wyścigu to ostatnia pozycja. Pech!

sporo. Dzięki temu już po pierwszym rajdzie parametry techniczne wybranej maszyny rosną na tyle, by można było nią powalczyć o czołowe miejsca turnieju.

Mroźne trasy

Do naszej dyspozycji autorzy gry udostępnili dziesięć tras. Na każdej z nich znajduje się - jak już pisałem - mnóstwo odskoczni i ramp, skróty, które umożliwiają uzyskanie przewagi nad przeciwnikami oraz cała gama drobnych graficznych smaczków, np. narciarze na wyciągu krzesełkowym przesuwający się nad trasą wyścigu. Dodatkową atrakcją są na pewno zmienne warunki pogodowe oraz nocne wyścigi - okazuje się, że trasa, którą za dnia znamy jak własną kieszeń, po zapadnięciu zmroku wygląda zupełnie inaczej - inaczej też się na niej jeździ. Jeśli zaś chodzi o warunki pogodowe, to są one zrealizowane doskonale pod względem graficznym, ale mało wykorzystane w grze. Wiar wiejący w oczy lub śnieżyca tylko ładnie wyglądają, ich wpływ na samą jazdę jest niewielki.

Nie szykuj się od razu na zwycięstwa. Dopiero ulepszając maszynę będziesz mógł zacząć marzyć o tryumfie.



Sami przyznacie, że grafika jest szczegółowa.



Tu wybieramy naszą maszynę.

Czasem skróty prowadzą w bardzo dziwne miejsca.

Okazuje się, że pędzić z zawrotną predkością można nie tylko na asfalcie. Wyścigi na śniegu mogą być równie ekscytujące.



Trasy są zróżnicowane, ale zawsze pełne śniegu.

Chłodna gra?

Amerykanie mają takie idiomatyczne określenie - cool - które oznacza coś fajnego, coś, co jest "w porządalu". Słownikowa definicja "cool" to po prostu "chłodny". Czy więc Śnieżny Rajd 2002 jest chłodną grą? Na pewno tak, zapewnia wiele dynamicznej, emocjonującej zabawy. Niestety, jej twórcy nie ustrzegli się kilku błędów. Przede wszystkim podejrzane jest zachowanie się przeciwników - jeden z nich od razu wystrzeliwuje na prowadzenie i potem tylko korzystając ze skrótów można go dogonić, pozostali zaś kręcą się obok ciebie, od czasu do czasu wyprzedzając twój skuter. Dziwne jest też to, że komputerowi przeciwnicy czekają na nas, jeśli np. wywalimy się gdzieś lub zatrzymamy (nawet celowo). Nawet po długiej przerwie można znowu nacisnąć gaz i po krótkiej chwili znów dołączyć do peletonu. Oczywiście rozwiązanie takie jest wynikiem chęci ułatwienia i uprzyjemnienia zabawy z grą, ale czy nie są to czasem kroki zbyt daleko posunięte?

Tymo

Śnieżny Rajd 2002

Producent/Dystrybutor
Vicarious Visions/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: P II 400 MHz, 64 MB RAM
polecane: P III 500, 128 MB RAM

AKCELERATOR TAK 32 MB 3D

Inny punkt widzenia:
Jah Jah: Akcja jest szybka i dynamiczna, szkoda tylko, że wokół taki mróz. Ale gierka całkiem mi się podoba. To dobra odmiana po rajdach w pięciu.

Gatunek

Gorące serce: Jak podaje ISMA, stowarzyszenie posiadaczy skuterów śnieżnych, członkowie stowarzyszenia zebrali w 2001 roku 3,3 miliona dolarów na cele charytatywne.

Guilty Gear X

Najlepsza bijatyka 2D - w końcu trafiła na PC.

Giera z Arc System Works (jej dystrybutorem jest Sammy) jest kolejną dwuwymiarową nawalanką, która wymaga od gracza przede wszystkim szybkich palców i bystrego oka. GGX jest sequelem, co grze wyszło tylko na dobre. Goście z ASW wzięli pod rozwagę uwagi graczy i wyśrubowali poziom GGX do niebotycznych poziomów. Powiem tak: kiedy dowiedziałem się, że będę miał do czynienia z dwuwymiarową bijatyką, skrzywiłem się niemiłosiernie. Jednak gdy odpaliłem grę i trochę pograłem, grymas zamienił się w słoneczny uśmiech!

Proste jak cep

Mniej zaawansowanym graczom, którzy supercombo raczej stosować nie będą, na pewno spodobają się proste, uniwersalne ciosy, którymi można teraz całkiem nieźle naparzać przeciwnika (oczywiście do pewnego poziomu w Turnieju). Podstawowe ciosy to pchnięcie, kopnięcie, silny

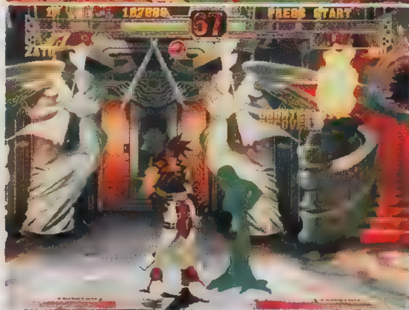
Guilty Gear X to najlepsza bijatyka 2D na PC. Bez dwóch zdań.

cios i mocne uderzenie z megaatakiem. Do tego dochodzą ich wariacje w powietrzu i "w parterze". Podczas walki, kiedy hero uderza i trafia wroga, wskaźnik Meter System wzrasta. Gdy osiągnie maksimum, wojownik może wykonać tzw. Overdrive Attack. Są to np. Dead Angle Attack (niesamowita, powalająca technika obronna), Instant Kill, Faultless Defense (czyni niewrażliwym na ciosy) i inne. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra jest bardziej dynamiczna i wciągająca.



TIPS PLUS: W menu treningowym można zapoznać się z klawiszologią każdej postaci.

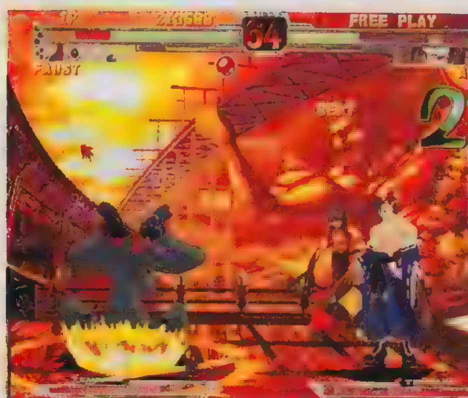
Zato właśnie uziemił Anji. Tła, mimo że bardzo dopracowane i szczegółowe, zamazują niekiedy przebieg walki.



Sol nie wie, co się dzieje. Zato zamienił się właśnie w budyń agrestowy.



Zato zzieleniał z przerażenia.



Faust naprawdę upadł na głowę.

Fabuła GGX rozpoczyna się w roku 2180. Główna wygrana w Turnieju wynosi 500 000 World Dollars. 16 gotowych na wszystko zawodników będzie walczyć aż do wyłonienia ostatecznego zwycięzcy w Guilty Gear X.

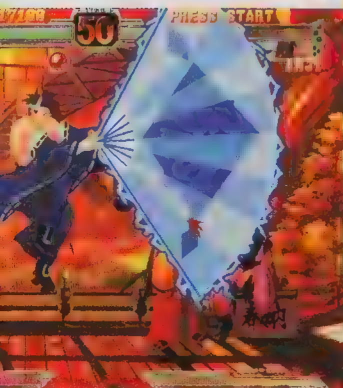
W stosunku do części pierwszej w GGX pojawiło się kilku nowych, świetnych zawodników. Będzie ich teraz w sumie 16 (w tym dwie postacie do odblokowania). Pierwszym, który chyba najbardziej rzuca się w oczy, jest Potemkin. Ten wielki jak góra facet mógłby spokojnie założyć siedmiomilowe buty i skórę Godzilli na plecy. Jego olbrzymia siła z nawiązką wyrównuje brak szybkości. Sol Badguy nie robi już takiego wrażenia jak Potemkin, ale również może być śmiertelnie groźny dla każdego, kto wyzwie go na pojedynek. Gość ubrany jest na czerwono, a jego żywiołem jest ogień. Sol dzierży w dłoni ciężki miecz, który w jednym z combosów zamienia stal w płonące ostrze, smagające ogniem jak miotacz płomieni z Wolfensteina. Kolejni nowi i niebezpieczni zawodnicy to Venom oraz Baiken. Venom jest obok Fausta najbardziej tajemniczą postacią.

Uliczny Wojownik: Guilty Gear X wiele zawdzięcza słynnej serii firmy Capcom zatytułowanej Street Fighter. Można nawet posunąć się do stwierdzenia, że GGX to kontynuacja pomysłów ze Street Fighter 3 Aplha.

Chodzi o to, że jego twarz zasłonięta jest chustą (podobnie jak Vega ze Street Fightera). Venom zaopatrzony jest w skrzyżowanie kijka od szczotki, włóczni i kija bilardowego. Jego przeciwieństwem jest Baiken - kobieta samuraj żyjąca w zgodzie z naturą i kodeksem Bushido.

Zatrybiło...

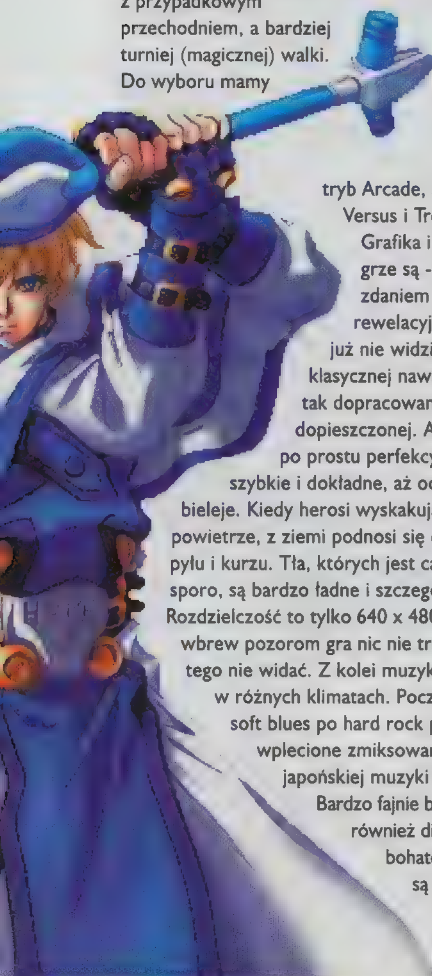
Guilty Gear X oferuje graczom klasyczne tryby gry, dzięki którym mordobicie mniej przypomina wieczorną pogawędkę kilku dresów z przypadkowym przechodniem, a bardziej turniej (magicznej) walki. Do wyboru mamy tryb Arcade, Survival, Versus i Trening. Grafika i muzyka w grze są - moim zdaniem - rewelacyjne. Dawno już nie widziałem klasycznej nawalanki 2D tak dopracowanej i dopieszczonej. Animacje - po prostu perfekcyjne, szybkie i dokładne, aż oczko bieleje. Kiedy herosi wyskakują w powietrze, z ziemi podnosi się chmura pyłu i kurzu. Tła, których jest całkiem sporo, są bardzo ładne i szczegółowe. Rozdzielczość to tylko 640 x 480, ale wbrew pozorom gra nic nie traci, i wcale tego nie widać. Z kolei muzyka oscyluje w różnych klimatach. Poczynając od soft blues po hard rock plus czy wplecione zmiksowane dźwięki japońskiej muzyki ludowej. Bardzo fajnie brzmią również dialogi bohaterów, które są wstępem do każdej walki.



Za tym wachlarzem kryje się Faust. Właśnie został porażony prądem. To na pewno boli.

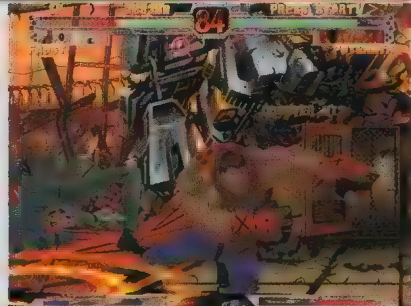


Niektóre combosy są naprawdę zdumiewające. Tu Anji został przytrzaśnięty... drzwiami!



Guilty Gear X zaskakuje. Spodziewałem się średniej bijatyki, a dostałem dynamiczną, szybką jak błyskawica gierę, która wsysa aż po uszy. Postacie są bardzo wyraźne i charakterystyczne; dobrze skomponowane z uzbrojeniem i paletą technik. Mówiąc krótko: jeśli szkoda ci własnych zębów i twarzy, a brakuje mocnych wrażeń, odpal Guilty Gear X.

Takasha



Potemkin właśnie załatwił Fausta. Ciekawe, co robi mała myszka pod kolanem olbrzyma? Heh!



Uff! Było blisko!

Guilty Gear X

Producent/Dystrybutor
Arc System Works/Sammy Entertainment, INC.

Wymagania
minimalne: C366, 64 MB RAM, Windows 9x
polecane: P 500, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

AKCELERATOR TAK 16 MB 3D

Inny punkt widzenia
Paco Raban: Tła są za "mocne". Kiedy walka jest szybka, praktycznie nie widać, co się dzieje z zawodnikiem. Poza tym miód i rozkosz. Aż nie chcę się wierzyć, że to tylko dwuwymiarowa nawalanka.

Gatunek
Bijatyka



W akcji

Jednym z najciekawszych pomysłów wprowadzonych do Guilty Gear X jest tzw. Instant Kill, cios, po którym przeciwnik pada od razu bez ruchu. Ciosy te mają nieraz bardzo rozbudowaną animację...



Zato atakuje Chipp-Zanuffa swoim ciosem Instant Kill. Na ekranie robi się czerowno i pojawia się niebieska twarz pięknej kobiety.



Nagle coś rozbłyska. Ekran eksploduje żółcią. Kobieta ma zamknięte oczy.



W jednej chwili wszystko nabiera barwy krwi. Kobieta powoli zaczyna podnosić powieki, ale nagle na jej czole pojawia się gorejąca rysa.



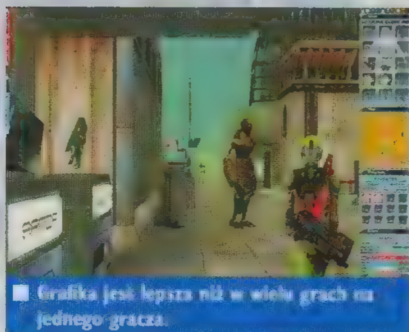
To przerażające!!! Skóra kobiety pęka odsłaniając szczerzącą się czaskę. Chipp ginie.

Skośnookie gry: GGX to gra stworzona w Japonii, kraju, w którym powstają najdziwniejszę gry na świecie. Całkiem niedawno niebywały sukces odniosła tam gra KA - symulacja komara!!!

Anarchy On-Line

Nie zna życia, kto nie zagrał w MMORPG

Przez wiele lat byłem graczem, który poruszał się w zamkniętym światku gier przeznaczonych dla jednego i tylko jednego gracza. Kilkanaście miesięcy temu odkryłem radość płynącą z gry w trybie multiplayer - niemożność przewidzenia postępowania przeciwnika, niepowtarzalność sytuacji i zdarzeń, adrenalinowy zastrzyk, płynący z konkurencji z żywym przeciwnikiem. Ale dopiero wtedy, kiedy zagrałem w Anarchy On-Line, mój pierwszy MMORPG, zrozumiałem, na czym polega PRAWDZIWE granie.


Grafika jest lepsza niż w wielu grach na jednego gracza.

Skrót MMORPG oznacza gry RPG, w których naraz, w jednym momencie, uczestniczyć może nie dwóch, nie czterech, nie ośmiu graczy, a tysiąc, dwa tysiące, a nawet więcej. To spełnienie snów każdego projektanta gier - stworzenie świata i zapełnienie go żywymi bohaterami, którzy walczą ze sobą, konkurują lub współpracują, odkrywając coraz to nowe zagadki świata.

Anarchy On-Line jest MMORPG-iem wyjątkowym z wielu powodów, przede wszystkim dlatego, że jego akcja toczy się w przyszłości, podczas gdy inne gry tego typu bazują na światach fantasy. Świat

MMORPG to przyszłość komputerowej rozrywki - a Anarchy On-Line to jeden z lepszych MMORPG-ów.

przedstawiony w Anarchy On-Line to bogata w surowce naturalne planeta Rubi-Ka, targana konfliktem między korporacją Omni-Tek a klanami zbuntowanych górników, którzy nie godzą się bez wytchnienia pracować dla tłuściochów w krawatach. Gracz (jeden z 10 tysięcy, którzy naraz mogą uczestniczyć w grze) może opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu, może też zostawić politykę i wojnę innym, dbając wyłącznie o własny interes. Całkowita swoboda wyboru to jedna z największych zalet MMORPG-ów.

Inne, niż wspominana powyżej oprawa science fiction, unikalne cechy Anarchy On-Line to generatory misji (tzw. Mission Terminal), dzięki którym nigdy nie będziesz się tu nudził. Wystarczy określić parametry zadania, jakie chcemy wykonać (m.in. poziom trudności, stopień złożoności), a Terminal sam wyszuka (czytaj stworzy) takie, które będzie najlepiej odpowiadało graczowi. Ciekawym pomysłem jest także wprowadzenie przyszłościowego ekwiwalentu magii - nano-programów - którymi zdolny programista wyczarować może prawdziwe cuda.



Grę zrealizowano oczywiście w pełnym 3D, z bardzo szczegółową, świetnie animowaną grafiką. Szczególnie widać to w miastach - niestety tam duża ilość szczegółów zwalnia wyraźnie grę. Kłopotliwa może być także zabawa z Anarchy On-Line przez łącze modemowe - u nas w redakcji, przy naprawdę mocnym stałym łączu, całość hulała w miarę dobrze, zacinając się tylko od czasu do czasu. Na modemie jednak opóźnienia były dość spore, a niestety - polski dystrybutor gry na razie nie przewiduje uruchomienia lokalnego serwera. Jeśli jednak masz szybkie łącze z Internetem, zainwestuj w Anarchy On-Line. To jeden z lepszych MMORPG-ów, jakie są obecnie dostępne; doskonała zabawa wyznaczająca przyszłość komputerowej rozrywki.

W takich grach nie wypada oszukiwać. Dobra rada: znajdź podobnie myślących towarzyszy i podróżujcie w drużynie - będzie dużo łatwiej i ciekawiej.

Tymo

Anarchy ON-LINE

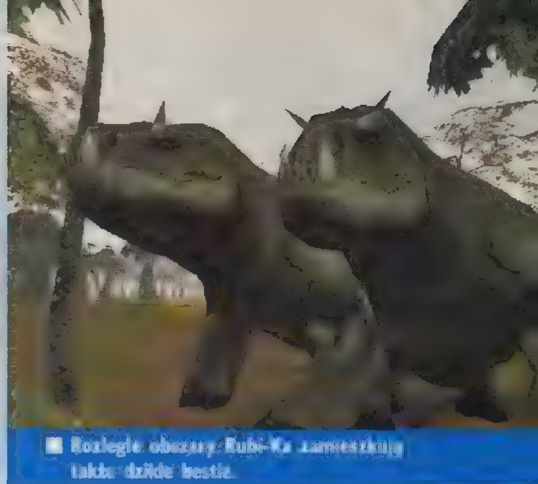
Producent/Dystrybutor
Funcom/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: PII 300 MHz, 64 MB RAM
polecane: PII 450 MHz, 128 MB RAM

Akcelerator: TAK 8 MB 3D

Inny punkt widzenia
Func: Dla mnie największą atrakcją w grach tego typu jest spotykanie nowych ludzi i rozmawianie o świecie gry. Czujesz wtedy, że rzeczywiście tam żyjesz.

Gatunek
MMORPG


Rozległe obszary Rubi-Ka zamieszkują także dzikie bestie.

W akcji

Twórcy Anarchy On-Line, firma Funcom, mocno wspiera społeczność graczy, między innymi organizując konkursy na najciekawsze screeny z gry. Oto pierwsze trzy miejsca w kategorii Krajobraz:


1
Dziwny niebieski monolit w środku lasu. Druidzi? Obcy? Rozwiązanie zna na pewno Kim Arild Foss Mulder, która wykonała ten zrzut ekranowy.


2
Gracz o ksywce Lord Try uchwycił ten cudowny zachód słońca gdzieś na bezdrożach Rubi-Ka.


3
Czy to nie scena z "Gwiezdnych Wojen"? Anarchy On-Line zachwyca krajobrazem. Ten screen - dla nas numer jeden - zrobił Matthew Cornish z Anglii. Może spotkacie go na Rubi-Ka?

MMORPG Guru: Najbardziej znaną (i jedną z najstarszych) grą typu MMORPG jest obecnie Everquest, posiadający obecnie około 375 tysięcy aktywnych graczy.

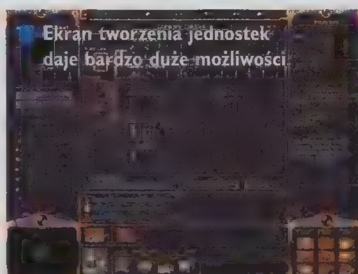
Kohan: Immortal Sovereigns

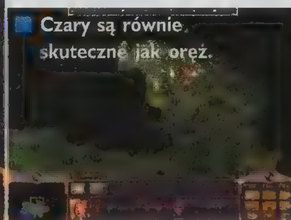
Stare dobre wino w spóźnionej przesyłce.

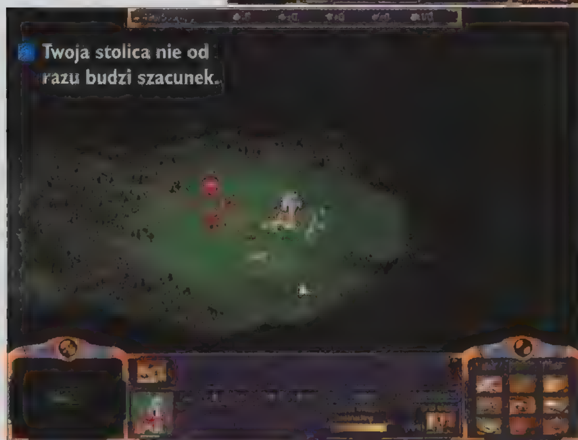
Polityka polskich dystrybutorów gier jest dziwna. Z jednej strony - narzekają, że piractwo wysysa im z kieszeni złotówki, które mogliby przeznaczyć na tańsze wydawnictwa, z drugiej strony zaś - nie zawsze robią wszystko, by oficjalnie wydana gra mogła konkurować z piratem. Dobrym przykładem jest Kohan: Immortal Sovereigns - gra, która oficjalnie ukazuje się dopiero teraz, a za granicą (doczekała się nawet dodatku) miała premierę w październiku.

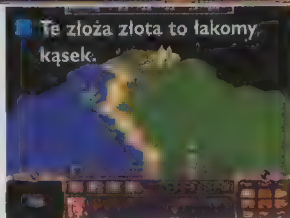


To tym bardziej bolesne, że gra sama w sobie jest dość archaiczna pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej. Nie uświadczycie tutaj ani oszałamiających trójwymiarowych efektów, ani takiej ścieżki dźwiękowej. Jednak to, czego grze brakuje pod względem oprawy, rekompensowane jest w pełni grywalnością i złożonością rozgrywki. Ale uwaga - to raczej gra dla bardziej doświadczonych fanów gier strategicznych.


Ekran tworzenia jednostek daje bardzo duże możliwości.


Czary są równie skuteczne jak oręż.


Twoja stolica nie od razu budzi szacunek.

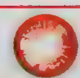

Te złoża złota to łakomy kąsek.

Kohan: Immortal Sovereigns to RTS, w którym gracz przejmuje kontrolę nad losami Dariusa, młodego bohatera zasiadającego na tronie niewielkiego księstwa w świecie Khaludn. Podejmując za Dariusa ważne strategiczne decyzje, planując rozwój ekonomiczny krainy, dbając o jej dobre układy dyplomatyczne z sąsiadami gracz musi uczynić z księstwa największą potęgę tego świata, a przy okazji odkryć tajemnicę pochodzenia Dariusa. Klasyka fantasy!

Gra podzielona jest na scenariusze rozgrywane w ramach kampanii. W każdym z nich mamy wyznaczone cele - tak militarne, jak i gospodarcze czy dyplomatyczne - których zrealizowanie jest konieczne do zaliczenia scenariusza. To, co odróżnia Kohana od innych tytułów na rynku, to bogactwo nowatorskich, oryginalnych pomysłów. Najważniejszym z nich jest podejście do sił zbrojnych - nie tworzymy tu jednostek, a całe oddziały, których skład można dowolnie konfigurować (np. w pierwszej linii piechota, z tyłu strzelcy). Jeśli oddział taki znajduje się w zasięgu tzw. "strefy wsparcia" miasta należącego do gracza, jednostki wchodzące w jego skład odnawiają energię. Podobnych, a oryginalnych - na szczęście jednocześnie sensownych - pomysłów jest w Kohanie bardzo dużo. Znajdą się też oczywiście wady - wolny przebieg akcji, brak możliwości zmiany szyku oddziału po rozpoczęciu potyczki z wrogiem (bardzo tego brakuje)... mimo to nowatorskie rozwiązania w pełni równoważą te niedogodności. A to właśnie one decydują o sile i klasie gry - dzięki nim Kohan to nie kolejny, wtórny RTS, a gra wymagająca zupełnie nowego sposobu myślenia, odmiennych strategii i taktycznego planowania.

Mnóstwo oryginalnych pomysłów w nieco przestarzałej oprawie. Co jest dla ciebie najważniejsze w strategii?

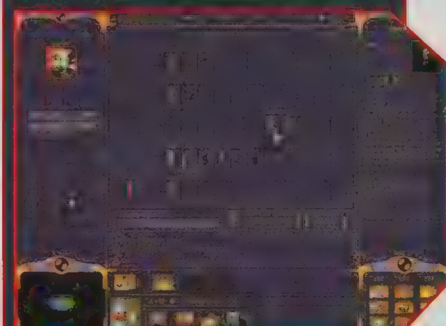
Tymo



W akcji

By w pełni zrozumieć system prowadzenia oddziałów w grze Kohan, trzeba po prostu przy niej usiąść, zagrać - a wszystko stanie się jasne. Oddziały takie nie muszą służyć jedynie do walki, ich zadaniem może też być eksploracja zasobów.


By dołączyć do oddziałów inżynierów, najpierw musimy wybudować kamieniołomy.


Tworzymy oddział. Na pierwszą linię damy inżynierów, jednostkami wsparcia uczynimy piechotę. Możliwości jest oczywiście dużo więcej.


Oto złoża złota. Inżynierowie zabierają się do pracy. Wkrótce zacznie tu działać kopalnia.

Kohan: Immortal Sovereigns

Producent/Dystrybutor
TimeGate Studios/LEM

Wymagania
minimalne: P II 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB
polecane: P III 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB

AKCELERATOR TAK 8 MB 3D

Inny punkt widzenia:
Takasha: Dla mnie, to gra spóźniona o dwa-trzy lata. Wygląda słabo, a i nowatorskie pomysły, choć oryginalne, nie czynią z niej jakiegoś objawienia.

Gatunek

Praprzodek: pierwszym RTS-em w historii gier komputerowych była gra Nether Earth, wydana na ZX Spectrum w 1987 roku, a więc wtedy, kiedy nikt jeszcze nie znał i nie używał skrótu RTS. Gra zajmowała 20 KB.

Offroad

Kurz w uszach, pył w nosie, piasek między zębami.

Świetna, dynamiczna ścigałka, ale nie dla fanów symulatorów.

Nie tak dawno męska część naszego społeczeństwa ekscytowała się sukcesami (lub ich brakiem) Martyny Wojciechowskiej w rajdzie Paryż-Dakar. Powiem krótko: Paryż-Dakar przy wyścigach Offroad to pikuś. Dlatego jeśli i ty czekałeś na telewizyjne doniesienia o losach Martyny, nie wahaj się ani chwili. Odpalaj komputer, instaluj Offroad i dawaj gaz!

TIPS: Wpisz swoje imię jako SPEEDO - dostęp do wszystkich tras i pojazdów.



Czasem warto się zatrzymać i chwilę odpocząć.



Bywa że nie wszystko idzie po naszej myśli.



Może go jednak dogonię?

Offroad to wyścigi samochodów z napędem na cztery koła, rozgrywane na 24 różnych trasach rozmieszczonych w sześciu różnych punktach na naszym globie. Struktura Offroad jest bardzo zbliżona do wielu innych gier wyścigowych. Ścigamy się w mistrzostwach oraz pojedynczych wyścigach na czas i z przeciwnikami - wszystko to także w trybie multiplayer. Na początku gry mamy dostęp zaledwie do sześciu najłatwiejszych torów, a startujemy w barwach teamu dysponującego jedynie słabymi maszynami. Wraz z kolejnymi sukcesami na torach otwiera się możliwość ścigania się na trudniejszych, wymagających większych umiejętności trasach. Coraz lepsze stają się też maszyny, za których kółkiem siadamy - po pierwsze dlatego, że dzięki zwycięstwom nasz team zyskuje środki, by finansować kolejne usprawnienia i tuningi, po drugie zaś dlatego, że zajmując czołowe miejsca na mecie, inne, bogatsze teamy, zwracają na ciebie uwagę i mogą zaproponować zmianę barw klubowych. Wprowadzenie do konkurujących teamów najlepszych kierowców to pomysł, który wzbogaca zabawę, tym bardziej że szefowie innych zespołów warunkują przejście do ich stajni wykonaniem określonego zadania, np. zajęciem co najmniej drugiego miejsca w trzech najbliższych wyścigach. Szkoda tylko, że przy tych 24 torach cały system teamów nie ma czasu, by na dobre się rozpędzić.

Jeśli przeczytaliście już opis Śnieżnego Rajdu 2002 w tym numerze Action Plusa, wiecie już, że zaczynają się on wywodami na temat gier wyścigowych, w których nie trzeba wykorzystywać klawisza hamowania. Śnieżny Rajd 2002 wrzuciłem do tej właśnie kategorii, ale Offroad bije go w 100%. Ukończyłem całe mistrzostwa Offroad ani razu (!!!) nie używając hamulca. I co wy na to? To jest dopiero gra akcji, szybka i - dzięki zastosowaniu świetnego engine'u i doskonale odwzorowującej fizykę jazdy - bardzo emocjonująca. Dobra pozycja dla fanów zręcznościowego ścigania za przystępną cenę (49 zł!)

Tymo



W akcji

Życie kierowcy rajdowego w Offroad to ciągła walka o pierwsze miejsce i lepsze kontrakty.



Stajesz na starcie. Przygotuj się. Teraz wszyscy mają równe szanse.



Walczysz do ostatniej chwili, nawet pod górkę, nawet w deszcz, nawet w święta.



Udało się? Byłeś dobry? Dostajesz ofertę od lepszego teamu.

Offroad

Producent/Dystrybutor
Rage/IM Group

Wymagania
minimalne: P II 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB
polecane: P III 450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB



Inny punkt widzenia

Func: Naprawdę dobra ścigałka; widać, że Rage zna się na rzeczy. Grafika bazuje na udanym engine'ie Hostile Waters; duża grywalność, odpowiedni poziom trudności, a przede wszystkim niskie wymagania sprzętowe. To jest to!

Gatunek

Wirtualna wściekłość: Firma Rage (wściekłość), odpowiedzialna za Offroad, rozpoczęła działalność w 1997 roku. Jej pierwszym hitem była piłka nożna - Striker, a największym przebojem strzelanina Incoming.

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT




Gothic


Action
PLUS


www.actionplus.com.pl
Action PLUS
© 2001 Electronic Arts. Wszystkie prawa zastrzeżone. Medal Of Honor i Medal of Honor: allied Assault ® są zastrzeżonymi znakami handlowymi. Electronic Arts i logo Electronic Arts są znakami handlowymi należącymi do Electronic Arts. 2015 i logo 2015 są znakami handlowymi należącymi do 2015. QUAKE ® is a registered trademark of Id Software, Inc. QUAKE III Arena™, QUAKE II™, Wolfenstein 3-D™ and the Id Software™ name are trademarks of Id Software, Inc.

Orientalne Noce

Za siedmioma górami ...

Sułtan Akabhy był dumny ze swych dorodnych córek, lecz przez lata nosił w sercu ból i trwogę. Obawiał się o życie swej najmłodszej latorośli; księżniczki Lemon Bary. Wszystko zaczęło się wiele lat wcześniej za sprawą złośliwego maga. Rzucił on klątwę, której czar miał sprawić, iż księżniczka stanie się zła i rozpustna, a jej ojciec straci tron, jeśli nie zostanie poślubiona do dnia swych dwudziestych urodzin. W przededniu swych 20 urodzin Lemon Bara zostaje nagle porwana! Wielki smutek i trwoga zawisły nad rodziną sułtana. Ali, młody i waleczny narzeczony Lemon Bary, wyrusza, by odnaleźć i uratować księżniczkę.

Tak zaczyna się przygoda, która dla nas oznacza pełną magii i czarów grę akcji TPP, od razu nasuwającą na myśl tytuły, takie jak Tomb Raider czy Prince of Persia 3D. Podróż Aliego będzie pełna niebezpieczeństw i groźnych przeciwników, ale w jej trakcie znajdzie się również chwila na podziwianie elektryzującego tańca brzucha czy wsłuchiwanie się w uwodzicielską muzykę dalekiego wschodu. Głównym przeciwnikiem Aliego jest Wielki Wezyr - zausznik i doradca sułtana. Na początku motywy Wezyra nie są jasne, ale stopniowo pojawiają się nowe elementy układanki, które Ali będzie musiał do siebie dopasować. Więcej nie zdradzę, ale mogę powiedzieć, że od strony fabularnej grę zrobiono bardzo zręcznie i ciekawe.

Orientalne klimaty, emocjonujące walki bronią białą i filmowa fabuła - to właśnie Orientalne Noce.

Główkowanie główkowaniem, ale Ali przede wszystkim będzie musiał walczyć. Jego przeciwnicy to aż 60 rodzajów postaci najróżniejszego autoramentu. Zarówno Ali, jak też jego przeciwnicy są bardzo dobrze wykonani, a bajkowy charakter ich strojów oraz kolorystyka dają po gałach, że aż miło. Lokacje w Orientalnych Nocach są rozległe, ale brakuje im nieco otwartej przestrzeni. Oczywiście są również bajecznie kolorowe i ładne, w specyficznym orientalnym stylu, czyli niezwykle zdobne i skrzące się złotem. Orientalne Noce to świetna gra dla młodszych i starszych graczy, której bez żalu poświęca się kilka wieczorów.

Takasha

TIPS: Po przytrzymaniu F1 twoja koncentracja wzrasta, a magia będzie się zmieniać stosownie do wyświetlanej ikony.


Czy to Wenecja w Tomb Raiderze?

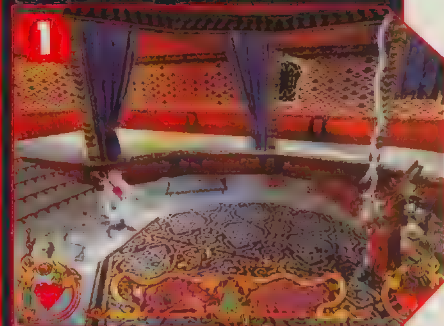

Oto i sam Sułtan oraz Wielki Wezyr

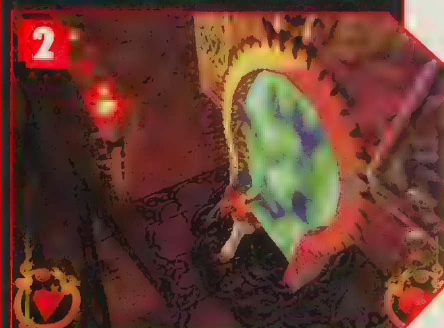

Księżniczka Lemon Bara, wybranka serca Aliego, lubi przewiewne stroje...



W akcji

Orientalne ciekawostki - wszystkie znajdziesz w tej grze.


Szlachtowanie kindżałem to nie jedyna umiejętności Aliego. Bywa, że musi stoczyć pojedynek magiczny

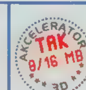

Przejścia przez portale, magiczne wrota itd często są ukryte i dopiero po rozwiązaniu zagadki (np. ustawienie kamiennych bloków w odpowiedniej kolejności) można z nich skorzystać


W grze spotykamy również dużo neutralnie nastawionych mieszkańców. Straganiarze, straż sułtana i mieszkańcy na pewno jednak bardzo się zdenerwują, jeśli Ali zacznie ich mordować

Orientalne Noce

Producent/Dystrybutor
Silmaris/Manta

Wymagania
minimalne: P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB
polecane: P III 400, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB



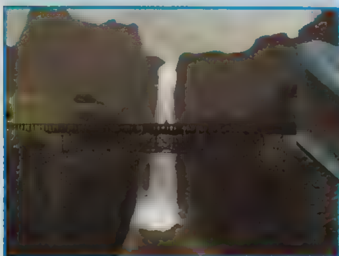
Inny punkt widzenia:
Legion: Ładna i fajna gierka. Po TR trochę nudzi mnie już ten gatunek, ale gra się na pewno dobrze.
Warto kupić.

Gatunek
przygodowa

Księga 1001 nocy: Mityczna Szeherezada, narratorką wszystkich opowieści Księgi, została nagrodzona za swój dar pięknego opowiadania historii. Poślubiła wezyra i miała z nim trójkę synów.

News

Final Fantasy XI



Po finansowej porażce, jaką był film Final Fantasy: Spirits Within, Square odzyskuje wiatr w żaglach dzięki sukcesowi gry Final Fantasy X, która w samej tylko Japonii sprzedała się w kilku milionach egzemplarzy. FFX trafiło także ostatecznie na rynek amerykański, a już za kilka miesięcy pojawi się w Europie - a to oznacza, że zyski będą jeszcze większe. Nic więc dziwnego, że Square trzyma się tego, co zapewnia jej byt, przygotowując kolejną, jedenastą (!!!) część serii.

Uwaga! Szykują się duże zmiany. Final Fantasy XI będzie bowiem grą typu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), czyli sieciową grą RPG dla wielu graczy. Gra będzie się toczyła za pośrednictwem usługi PlayOnline, którą Square uruchomi w Japonii w kwietniu. Z założenia jest to system, w którym nie pobiera się miesięcznych opłat za korzystanie z usługi, niektóre gry będą mimo to wymagały dodatkowych opłat - w tym także FFXI.





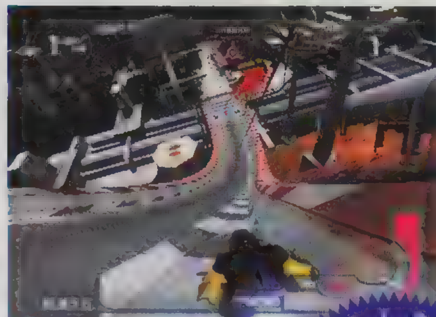
Akcja toczyć się będzie w świecie zwanym Vana Diel, targanym odwiecznymi konfliktami między ludźmi a hordami potworów. Vana Diel będzie podzielone na królestwa, odpowiadające kolejnym rasom występującym w grze. Dla przykładu - ludzie (Humes) zamieszkiwać będą bogate w surowce ziemie Bastok, Tar Tarowie (krasnale) osiedlili się w królestwie Windus, a terytorium Sandorii to dom Elvaanów (klasycznych elfów).

Wipeout Fusion

Najszybsze wyścigi na PlayStation 2.

Wipeout Fusion to gra tak szybka, że aż dziw bierze, iż trafiła do nas z takim opóźnieniem. Ci, którzy pamiętają jeszcze tytuły startowe zapowiadane przed premierą PS2, wiedzą na pewno, że Wipeout Fusion również znajdował się na tej liście. Tymczasem grę dostaliśmy niemal półtorej roku po premierze konsoli. Dlaczego tak późno? Może dlatego, że jej twórcy - firma Studio Liverpool - dołożyła wszelkich starań, by wycisnąć z układów scalonych PS2 resztki mocy. Ale przyznam, że opłacało się poczekać. Dzięki temu Wipeout Fusion jest najszybszym racerem na PS2 - a to tytuł, który grze tej należy się jak żadnej innej.

Wipeout Fusion zaprogramowano tak, by był atrakcyjny zarówno dla hardcore'owych fanów serii, jak i początkujących graczy, dla których Fusion to pierwsze zetknięcie z serią Wipeout. Widać to choćby w niższym poziomie trudności na pierwszych torach - to pozwala "żółtodziobom" zapoznać się ze sterowaniem i zasadami, na których bazuje gra. Później jest już dużo trudniej - tak by ci, którzy na poprzednich Wipeoutach zjedli zęby, otrzymali wyzwanie godne ich umiejętności. W efekcie grywalność i poziom trudności są bardzo dobrze wyważone.





W Cheat menu wciśnij Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat - dostaniesz nieskończoną tarczę.



Szybko dla Sony: Wipeout to specjalność Playstation. Tylko jedna część ukazała się także na innych platformach.

Pod względem grafiki i dźwięku Wipeout Fusion nadaje się doskonale do pokazywania kolegom, jak potężna jest wasza konsola. Przy odpowiednio dobrym sprzęcie nagłaśniającym, podłączonym do PlayStation 2, muzyka i efekty dźwiękowe po prostu unoszą nad fotelem, a o jakości grafiki przekonać się możecie, oglądając rozmieszczone na tej stronie screeny. Zadbano też oczywiście o to, by szybkość, grafika i dźwięk nie poszły na marne, ekwipując Wipeout Fusion w grywalność na wysokim poziomie. Bolidami steruje się intuicyjnie, a wykrywanie kolizji nie pozostawia żadnych wątpliwości, że zderzenie było tylko i wyłącznie winą gracza; dodano też nowe tryby gry. Z tych nowych trybów najciekawszym jest na pewno Zone mode. Ruszamy z punktu startowego, a licznik zaczyna odliczać 10 sekund. Kiedy czas ten minie, przechodzimy do następnej strefy - oznacza to, że nasz pojazd jedzie szybciej. I tak pędzimy coraz szybciej, coraz szybciej aż w końcu tak prędko, że końcówki nerwów zaczynają się przegrzewać, a adrenalina wypływa nosem. Kiedy w końcu rozbijemy się na ścianie lub innej przeszkadzajce, otrzymujemy kod, który można wpisać na oficjalnej stronie gry (www.wipeoutfusion.com). Okazuje się, że zawiera on nasz wynik w trybie Zone mode (liczbę punktów, strefę, do której doszliśmy) i możemy go porównać z innymi graczami.

Wipeout Fusion to dużo więcej niż zwykła gra - to przeżycie, które testuje kres możliwości systemu nerwowego. A jak się ma twój system nerwowy? Może warto sprawdzić?

Jah Jah

Wipeout Fussion

Producent/Dystrybutor
Liverpool Stud. /SCEE

Inny punkt widzenia:
Func: Właściwie wiadomo było od początku - super szybka super gra dla super graczy. Czyli także dla Ciebie!

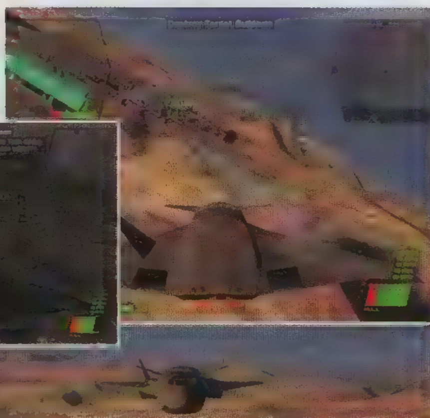
Gatunek
ścigałka

TIPS PLUS
Wejdź do Unlock screen (wciśnij Krzyżyk) w menu Classified Files. Wpisz KINGSLEY, by uzyskać dostęp do wszystkich misji.

Dropship: United Peace Force

Wielka draka w strefie zrzutu.

Wszelkiego rodzaju konflikty to dla twórców gier komputerowych i konsolowych bardzo łakomy kąsek - na dużych chłopców (a do tej grupy należą przecież przede wszystkim gracze) nic tak nie działa jak wielkie spluwy i mnóstwo wybuchów. Jeśli jeszcze konflikt taki przeniesiemy w przyszłość, gierkowy przebój





gwarantowany - bo i spluwy większe, wybuchów więcej, a do tego sprzęt bardziej nowoczesny i zaawansowany.

Rozważania takie jak te we wstępie niniejszego tekstu, musiały też chodzić po głowie twórcom gry Dropship: United Peace Force. Napakowali do niej bowiem wszystko to, co kręci dużych chłopców - może poza babeczkami Playboya. W grze przejmujemy kontrolę nad nowoczesnym sprzętem bojowym, wykorzystywanym przez United Peace Force - organizację, która zgodnie z wizją twórców gry, przejmie na siebie obowiązki NATO i ONZ razem wziętych. Innymi słowy, dbać będzie o pokój i sprawiedliwość, wykorzystując pokaźny i technologicznie zaawansowany arsenał. Fabułę gry przedstawiają animowane wstawki wzorowane na doniesieniach telewizji CNN, po których przenosimy się bezpośrednio na pole walki - od Libii przez Kolumbię aż po Chiny.

Misje zawarte w Dropship: United Peace Force są bardzo zróżnicowane i zaskakująco złożone. Poza kilkoma pierwszymi zadaniami bojowymi, które przechodzi się w mgnieniu oka, mniej więcej od czwartej-piątej misji zaczyna się to, co sprawia, że Dropship jest w swoim gatunku wyjątkiem. Chodzi tu o nietypową strukturę poszczególnych misji, które dynamicznie zmieniają się wraz z rozwojem akcji. Dla przykładu, zaczynamy zadanie w samolocie desantowym (to tytułowy Dropship) - po zestrzeleniu kilku samolotów wroga musimy zniszczyć stanowiska obrony przeciwlotniczej. Lądujemy, by wyładować żołnierzy, przenosząc się jednocześnie do pojazdu desantowego. Kierując pojazdem dojeżdżamy do bazy wroga, a wtedy zmieniamy stanowisko z kierowcy na operatora działka. Załatwiamy strażników i zatrzymujemy się, by pozwolić naszym żołnierzom zająć bazę. Całość zajmuje nie więcej niż 10 minut, ale akcji jest w tym czasie tyle, ile w wielu innych grach na trzech, czterech poziomach. Dzięki dobrej oprawie graficznej i rewelacyjnym efektom dźwiękowym całość wygląda jak sceny z filmu science fiction. I zapewniam - jeśli lubisz wyrafinowaną akcję, jest to film s.f., w którym chcesz wziąć udział. Na co czekasz?

Tymo

Dropship

Producent/Dystrybutor
SCEE

Inny punkt widzenia:
Full Metal: To będzie duży, a chyba nieoczekiwany hit. Świetna gra akcji, przy której trzeba trochę pomyśleć.

Gatunek
strategiczna akcja

News

Dużym kłopotem MMORPG-ów była zawsze kwestia wzajemnego porozumiewania się między graczami. Final Fantasy XI będzie wykorzystywać unikalny system ikon, przedstawiających emocje, które gracz będzie chciał wyrazić. Dzięki temu Japończyk bez kłopotu dogada się z Francuzem.

Graficznie FFXI na pewno będzie kolejnym krokiem naprzód w stosunku do poprzedników. Biorąc pod uwagę bogactwo graficzne FFX, nie sposób przewidzieć, co będzie działo się w FFXI, na pewno jednak otrzymamy monumentalne, przepiękne krajobrazy, otoczenie pulsujące własnym życiem oraz szczegółowo animowane postaci.

FFXI trafi do japońskich sklepów wiosną 2002 roku. Czy formuła MMORPG sprawdzi się w przypadku tej serii? W jaki sposób (i kiedy?) gra zostanie udostępniona graczom amerykańskim i europejskim? Na te pytania nie znamy jeszcze odpowiedzi.

Baldur's Gate: Dark Alliance PL



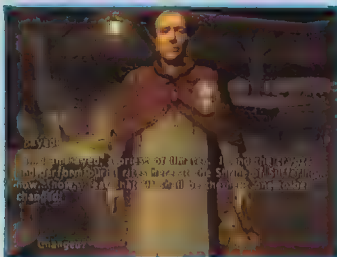
Trwają prace nad pierwszą grą na PlayStation 2, która ukaże się w polskiej wersji językowej. Tym historycznym tytułem będzie Baldur's Gate: Dark Alliance, a więc konsolowa wersja słynnej PC-towej sagi RPG Baldur's Gate. Myli się jednak ten, kto sądzi, że będzie to po prostu zwykła konwersja (jak np. Command & Conquer czy Age Of Empires). Wręcz przeciwnie - programiści z Black Isle stworzyli zupełnie nową grę, która zachowuje klimat i atmosferę komputerowego oryginału, ale pod względem grywalności i sposobu realizacji rozgrywki odwołuje się zdecydowanie do specyfiki konsolowej.



Baldur's Gate: Dark Alliance to RPG akcji, który łączy rozwiązywanie złożonych, wielostopniowych questów (ukłon w stronę PC-towego Baldur's Gate) z szybką i dynamiczną

News

walką z potworami (czyli coś dla fanów gier konsolowych). Wszystko zaś przyprawiono do smaku drobnymi elementami gry platformowej.

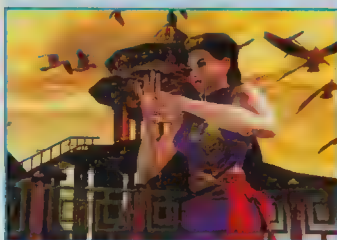


W grze kierujemy tylko jednym bohaterem, szczególnie ważne jest więc, by na początku wybrać dobrą postać, która potrafi zarówno posługiwać się magią, jak i bronią białą. Tak rzucanie czarów, jak walka zostały w perfekcyjny sposób podporządkowane poszczególnym klawiszom joypada, dzięki czemu sterowanie jest niezwykle intuicyjne i proste.

Ogromną zaletą gry jest jej oprawa graficzna, która momentami konkurować może nawet z najnowszym dziełem Square - czyli Final Fantasy X. Grafikom Black Isle naprawdę należą się głośne i długie brawa (a co tam - od razu owacja na stojąco) za stworzenie świata pełnego szczegółów i smaczków. Efekty, takie jak dynamiczne oświetlenie czy woda, wykonano oszałamiająco. Potwory animowane są niezwykle naturalnie, co robi szczególnie duże wrażenie, kiedy walczymy z monstrami większymi od naszego bohatera.

Baldur's Gate: Dark Alliance to jedna z najlepszych (na pewno zaś najlepsza z niejapońskich) gier RPG wydanych na konsole. Jej polska premiera zapowiadana jest na marzec, a cena wynosić będzie jedyne 179 zł. Już w przyszłym numerze przedstawimy wam obszerny opis polskiej wersji BG: DA.

Virtua Fighter 4



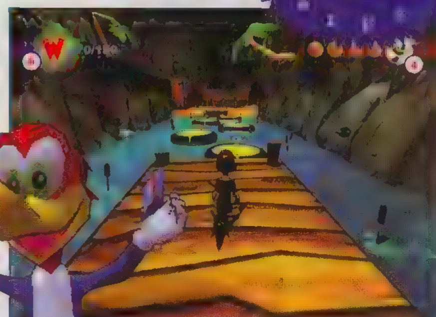
Już wkrótce na sklepowe półki w Japonii trafi najnowsza, czwarta część gry Virtua Fighter 4. Pierwszym zwiastunem poziomu, jaki reprezentuje nowa Virtua, jest ocena wystawiona grze przez Famitsu - japoński magazyn poświęcony konsolówkom. Gra otrzymała 37 na 40 punktów, a w historii magazynu tak wysoka ocena jeszcze się chyba nie zdarzyła - recenzenci z Famitsu znani są z ostrych kryteriów oceny...

Woody Woodpecker

Iiiiihahahahah, iiiiihahahahah.... szalony kornik powrócił!!!

Tips: Kiedy zdobędziesz pieniążki zagraj na automacie w salonie. Dostaniesz dodatkowe życia i inne bonusy.

Francuska firma Cryo, twórca Woody Woodpeckera, przeżywa ostatnio słabszy okres. Z jednej strony, dostaje łakome licencje na potencjalne przeboje - m.in. Zorro, Frank Herbert's Dune - z drugiej zaś - wszystkie gry,



które ostatnio opuszczały komputery Francuzów, nie spotkały się ani z przychylnym przyjęciem recenzentów, ani z popularnością wśród graczy. A ponieważ firmę tę darzę szczególną sympatią od czasów ich pierwszych produkcji (m.in. Dune i KGB), z wielką przyjemnością grałem w Woody Woodpeckera - to naprawdę świetna gra, którą bez wstydu można postawić obok takich "kozaków" jak Klonoa 2 czy Crash Bandicoot. Woody Woodpeckera zrealizowano w technice cell-shading, co sprawia, że gra wygląda tak, jak film animowany. Również muzyka i efekty dźwiękowe (szczególnie słynne iiiiihahahahah) zaczerpnięto z kreskówek, co tworzy niezwykle zabawny i sympatyczny klimat.

Gra jest długa i zróżnicowana - perspektywa zmienia się co chwila, a przeszkody, przed jakimi staje Woody, stanowią duże wyzwanie. Chyba nawet zbyt duże, bo wyśrubowany poziom trudności może się stać dla mniej utalentowanych wadą - na szczęście jedyną - tej kolorowej, wciągającej gry.

Func



Woody Woodpecker

Producent/Dystrybutor
Cryo/IM Group

Inny punkt widzenia:
Jah Jah: Wciągnąłem się prawie jak w Klonoa 2 - grafika i grywalność podobna, tylko Woody jest dużo bardziej trudny.

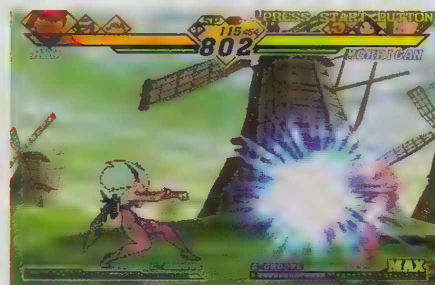
Gatunek
platformówka

Capcom vs. SNK 2

Ostateczne starcie dwóch legend rynku.

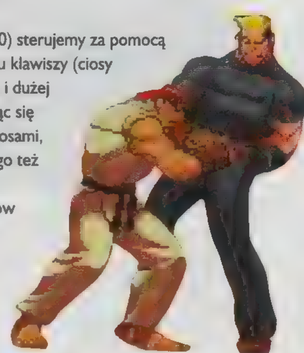
Tips: By móc wybrać Shin Akuma lub Ultimate Rugala skończ grę w Arcade Mode zdobywając minimum 1500 punktów i zakończyć przynajmniej jedną walkę z Dramatic KO.

Tym z was, dla których PlayStation 2 to pierwsza w życiu konsola, należy się kilka zdań wyjaśnienia. Capcom to potentat rynku gier konsolowych i automatowych, którego największym sukcesem była seria dwuwymiarowych bijatyk Street Fighter, SNK zaś to coś w stylu Nemezis Capcomu - konkurencyjna firma, która przez dużą część lat 90 spędzała cyklem King Of Fighters i Samurai Shodown sen z powiek twórcom Street Fightera. Capcom vs. SNK 2 to kolejna gra, w której postaci ze Street Fightera i King Of Fighters walczą ze sobą o tytuł najlepszego wojownika mordobić 2D.



Największym osiągnięciem programistów odpowiedzialnych za Capcom vs. SNK 2 jest bez wątpienia to, że jak w domu poczują się przy niej zarówno ci, którzy tracili noce nad Street Fighterami, jak i ci, którzy spędzali popołudnia przed King Of Fighters. Zapewnia to oryginalna opcja ustawienia stylu walki (tzw. 'groove'), co wpływa na różne parametry gry, jej tempo, siłę uderzeń i szybkość, z jaką zadawane są ciosy. Różnice te są niewielkie dla niedoświadczonych graczy, ale specjaliści od bijatyk od razu je wyczują.

Fighterami (jest ich niemal 50) sterujemy za pomocą analogowego drążka i sześciu klawiszy (ciosy nogą i ręką o słabej, średniej i dużej mocy). Oczywiście posługując się tylko tymi podstawowymi ciosami, daleko nie zajdziemy - dlatego też kluczem do sukcesu jest tu doskonałe opanowanie ciosów specjalnych, aktywowanych kombinacją (często bardzo złożoną) ruchów drążkiem i przycisków, odpowiedzialnych za ciosy.



Capcom vs. SNK 2 to bardzo dobra gra dla jednego gracza i doskonała na dwóch (takie szachy w trybie turbo). Niestety oprawa graficzna odstaje od standardów wyznaczanych przez inne tytuły na PS2 (szczególnie postacie fighterów wykonane są bardzo licho), ale niezwykła grywalność pozwala o tym zapomnieć.

Func

Capcom vs. SNK2

Producent/Dystrybutor
IM Group

Inny punkt widzenia:
Jah Jah: Szkoda, że nie postarali się z grafiką (a może tak miało być?), bo wtedy gra byłaby klasykiem. Ale i tak we dwóch gra się bosko i naprawdę ostro.

Gatunek
bijatyka

SSX Tricky

Z wszystkich tytułów startowych PS2 świetna gra SSX została chyba najmniej zauważona. Wielka szkoda, bo ta szalona 'snowboardówka' - czy w ogóle jest takie słowo? - może do dziś konkurować z najlepszymi grami w tym gatunku. Jej nowe oblicze - SSX Tricky - jest jeszcze lepsza i mam nadzieję, że tym razem jej nie przegapicie.

Gwiazdy na stoku

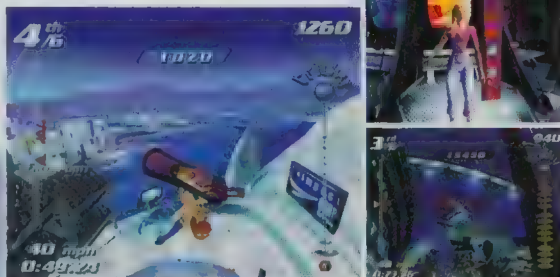
SSX Tricky nie jest dokładnie drugą częścią SSX, raczej czymś w stylu SSX 1.5. Dlaczego? W grze pojawiają się wszystkie trasy z oryginału - niewiele, acz istotnie przerobione - oraz wszystkie postaci, którymi mogliśmy wcześniej kierować, a wszystko to poszerzone o dwie nowe trasy, cztery nowe postaci i kilka zmian w designe'ie gry. Nie oznacza to jednak wcale, że jeśli ktoś ma SSX, nie powinien inwestować w Tricky. Wręcz przeciwnie! Nowe postaci otrzymały głosy prawdziwych gwiazd (m.in. Macy Gray i Lucy Liu), trasy zmieniono tak, że jeździ się teraz po nich zupełnie inaczej, co więcej - ta sama trasa prowadzi deskę innym torem w zależności od tego, który z trybów gry wybierzemy.

TIPS

Przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wciśnij X. Usłyszysz dźwięk, który potwierdzi, że poprawnie wprowadziłeś kod - masz dostęp do wszystkiego!!!

Wyścig vs triki

W SSX Tricky występują dwa tryby gry - Race i ShowOff. W tym pierwszym chodzi o to, by wyprzedzić przeciwników na mecie; w drugim, by zaskoczyć ich jak największą ilością, jak najbardziej skomplikowanych trików w określonym czasie. Tu zaczyna się najciekawsze - robiąc w trakcie wyścigu sztuczki, uzyskujemy większe przyśpieszenie, co z kolei pozwala na wykonanie jeszcze lepszych trików, a to z kolei... Kiedy wykonamy odpowiednią ilość zwykłych trików na ekranie zapala się słówko Tricky i mamy dwadzieścia sekund na wykonanie sześciu supertrików. Kiedy to zrobimy, pędzimy tak szybko, że na pewno pokonamy przeciwników, a jednocześnie mamy szansę wykonać megasupertrik, który przeczy w zupełności newtonowskiej teorii grawitacji. Dzięki temu walka na stoku jest cały czas pasjonująca, a pokonywanie coraz lepszych przeciwników, na coraz bardziej karkołomnych trasach to radość sama w sobie.



It's Tricky

Gdybyśmy wystawiali oceny, grafice w SSX Tricky należałaby się dziesiątką, muzyce zaś co najmniej dziewiątka, nie jednak oprawa graficzno-muzyczna powoduje, że gra jest tak dobra. W głównej mierze jest to zasługa świetnej atmosfery, klimatu stworzonego w SSX Tricky. Dla przykładu - postacie mogą się ze sobą zaprzyjaźnić lub konkurować ze nawzajem, co wpływa na zawartość świetnych animowanych scenek pojawiających się przed i po każdym wyścigu. To głównie klimat, którego brakowało w poprzedniej części SSX, powoduje, że jest to tak wyśmienita gra. Taka, jaką powinieneś mieć!!!

Func



SSX Tricky

Producent/Dystrybutor
IM Group/PlayStation 2



Inny punkt widzenia:
Jah Jah: It's Trrrrrrrrrrrrricky!!! To rock a rhyme that's tight on top! Gra to pełen full-opcja-wypas.

Gatunek
ekstremalnie sportowa





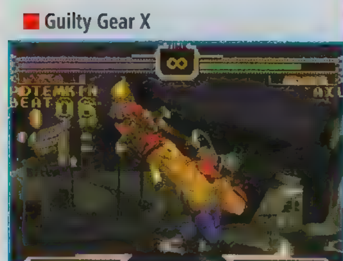
News

Tony wciąż na desce



Zbliża się premiera Tony Hawk Pro Skater 3. Activision usilnie pracuje już nad tym tytułem i na pewno ujrzymy go na GBA. Jedną z najważniejszych nowości będzie możliwość gry w trybie multi (do czterech graczy). Inną nowinką jest to, że otoczenie gracza, czyli ulice i skate-park, pełne będą ludzi i innych ruchomych obiektów. Wysoka jakość THPS 1 i 2 gwarantuje nam praktycznie, że "trójka" będzie równie udana.

Guilty Gear X



Sammy przygotowuje rewelacyjną bijatykę - Guilty Gear X na GBA. Jak dotychczas palmę pierwszeństwa miał Street Fighter Alpha 3, ale jest duża szansa, że GGX przeskoczy mistrza (w tym numerze recenzja wersji PC). Gierka ma być przeznaczona na rynek amerykański, ale miejmy nadzieję, że dotrze również do nas.

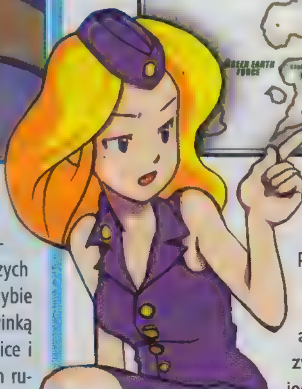
Mortal Kombat Advance



Advance Wars

Ta gra strategiczna powstała w studio Intelligent Systems, a wydało ją Nintendo. Gierka jest dość skomplikowana; trzeba uporać się aż z 14 misjami treningowymi (nie da się ich ominąć). Po zdobyciu podstawowych





umiejętności i stoczeniu kilku próbnych bitew gra udostępnia pozostałe tryby zabawy. Są to War Room, Campaign, Battle Maps, Stats, Design Maps. Kampania to aż 30 misji. Walczymy w krainie zwanej Alara. Do wyboru mamy jedno z czterech państw. Gracz może wyznaczyć jednego z 8 dowódców (mają rożne parametry, np. lepsze dowodzenie lotnictwem, piechotą





itd.). zaoferowano nam 18 rodzajów jednostek pogrupowanych zgodnie z typami wojsk: lotnictwo, piechota, pojazdy, statki. Bitwy toczą się na różnorodnych terenach, ich ukształtowanie i rodzaj mają również wpływ na przebieg bitwy (np. w lesie wojska poruszają się wolniej).

Walka jest punktowana, a nagroda to monety AW, za które można kupić mapy i przedmioty do ich

Jackie Chan Adventures

Gierka wzorowana jest na bardzo popularnym w USA serialu animowanym. Film Warner Bros. z Jackie Chanem jest jednak zupełnie nieznany w Europie, w przeciwieństwie do filmów fabularnych. Scenariusz gierki jest tylko pretekstem do totalnej młócki (chociaż w grze są też pewne zagadki). Jackie zostaje wynajęty przez rząd, aby zlikwidować przestępczą organizację Dark Hand, której celem jest zniszczenie świata. Bohaterowi pomaga jego bratanica - Jade, jednak sama walka to już domena Jackie Chana. Gracz dostaje 10 rozbudowanych poziomów. Bohater ma kilkanaście ciekawych technik (łącznie z fiflakiem i kopnięciem z wyskoku). Może też podnosić różne przedmioty - parasolki, pałki, krzesła, skrzynie, którymi powali wrogów. Można również dźwignąć przeciwnika i cisnąć nim o ziemię. Na pewno nie jest to Mortal Kombat, ale mimo dość przeciętnej palety ciosów, gra się świetnie. Przeciwników jest całe multum. Nieraz atakują grupami, a na końcu levelu zawsze czeka na Chana boss poziomu. Tła są bardzo fajne. Oprócz ulic miasta jest to np. pędzący pociąg, świątynia, pustynia. Gierka ma tryb versus, jednak aby zagrać we dwóch, potrzeba dwóch kardridży.







Platforma: GBA
Gatunek: FPP
Producent: Activision
Dystrybutor: LEM
Gracze: 2 (link cable)



tworzenia. Wszystkich mapek w grze jest ponad 150, więc szybko ich nie zabraknie. Edytor pozwala też stworzyć własną (niestety mieszczą się tylko 3). Multi pozwala grać na jednym kardridżu, jednak na podstawowych mapkach, a jeden gracz może operować maks. 7 jednostkami. Pełne możliwości gry (mapki i jednostki) gra udostępnia wówczas, gdy każdy z graczy ma własny kardridż. Graficzka jest bardzo ładna, a od gierki naprawdę ciężko się oderwać. Dawno już nie mieliśmy tak dobrego tytułu. Polecam.



Platforma: GBA
Gatunek: strategia
Producent: Intelligent Systems
Dystrybutor: Nintendo
Gracze: 4

Ecks vs. Sewer

Jonathan Ecks, agent FBI, oraz Sewer - zabójca z NSA, są bohaterami gry na GBA. Gierka jest czadowym 3D FPP, które ma nas pocieszyć po Doomie i Backtrackerze. Grę można przejść jednym i drugim agentem (postacie mają odmienne scenariusze). 14 etapów wypełniono po brzegi skorumpowanymi agentami, bandytami i łamigłówkami - daje nieźle w kość. Gierka nie jest jedynie nawalanką, jak to było w Doomie. W niektórych misjach trzeba odbić zakładnika, zniszczyć jakiś budynek, wyeliminować cel (czyli wykończyć jakiegoś ważniaka). Lokacje to np. hotele, bary, magazyny. AI przeciwników zaskakuje, bowiem nie idą pod ogień broni agentów, lecz próbują chować się i unikać kul. Ecks i Sewer mają w arsenale aż 10 rodzajów broni, łącznie z karabinkiem snajperskim (Sig SSG 3000). Są też ulubione przez wielu granaty i broń maszynowa (Colt M16A2 rifle, Heckler & Koch





40 mm grenade launcher). W ekwipunku specjalnym, oprócz tradycyjnych apteczek, są np. okulary noktowizyjne. Tryb multi ma kilka ciekawych trybów zabawy - Deathmatch, Bomb Kit, Assassination, Secure the Perimeter. Jedynym minusem jest brak możliwości stopniowania gry. Poza tym - tylko grać!



Platforma: GBA
Gatunek: FPP
Producent: BAM! Entertainment
Dystrybutor: brak
Gracze: 4

Klonoa: Empire Of Dreams

Ten bardzo fajny platformer ma długą historię - jeszcze z PSX i PS2. Na GBA gierka trafiła dopiero teraz, ale na pewno wyszło jej to na zdrowie. Tytułowa Klonoa to cudowna kraina, której mieszkańcy zostali dotknięci złym czarem. Nie mogą zasnąć ani śnić. Pojawia się jednak bohater, który zmierzy się ze złym czarodziejem i uwolni mieszkańców Klonoy od uroku. Gracz ma do przebycia 5 bardzo różnorodnych,



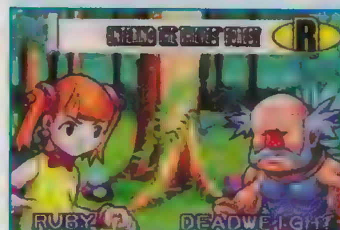
baśniowych światów, na które składa się aż 40 całkiem sporych leveli. W trakcie podróży dysponuje tylko jedną bronią. A są to... jego przeciwnicy. Wygląda to tak: łapiemy stworki i rzucamy nimi w inne. Można też skorzystać z nich jak z trampoliny, aby dostać się do niedostępnego fragmentu planszy. Podobnie walczy się z bossami. Trzeba w nich rzucać innymi stworkami. Aby ukończyć level, nie wystarczy jednak pokonać głównego potwora. Trzeba również zbierać niebieskie monety, których musi być 30. W gierce jest też cała masa specjalnych zadań i niespodzianek, które urozmaicają zabawę. Graficznie gierka jest po prostu śliczna, muzyczka doskonale podkreśla bajeczną atmosferę. Każdy, kto lubi bajki i platformówki, powinien zainteresować się Klonoa: Empire Of Dreams.

Platforma: GBA
Gatunek: platformówka
Producent: Namco
Dystrybutor: Namco
Gracze: 1

News

Gierka powstała w 1992 roku, ale nadal nic nie straciła ze swego uroku. Już wkrótce będą się mogli o tym przekonać również posiadacze GBA (na zachodzie MK Advance już trafiło do sklepów). Gierka oferuje 20 najsłynniejszych zawodników do wyboru i tryb multi. Czy będzie równie dobra jak Tekken czy King of Fighters?

Columns Crown



To gierka tretrisopodobna. Rodzina tych aplikacji ma tak wiele klonów, że powinna chyba stanowić oddzielny rodzaj gry. Columns Crown to gra Segi. Należy w niej układać kryształki w taki sposób, aby te jednakowego koloru znalazły się obok siebie. Ot i cała sztuka. Pomysł prosty, ale zapewne każdy przekonał się, że niesamowicie grywalny. Ładna graficzka i miła muzyczka - to atuty tej gierki. Na pewno wielu się na nią skusi.

Magical Vacation



Brownie Brown jest jednym z najlepiej zapowiadających się twórców w Nintendo. Pracował m.in. nad The Secret of Mana (na SNES). Już niedługo pojawi się jego kolejny tytuł. Magical Vacation jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier RPG na GBA. Fani gatunku mają podobno paść na kolana; zostaną zupełnie oczarowani Magical Vacation. Zobaczymy.

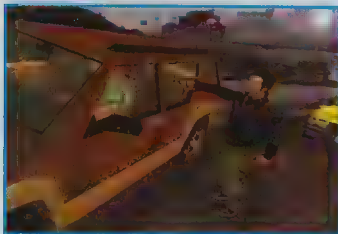
Sonic już wkrótce



Sonic Advance jest jedną z najbardziej oczekiwanych gier na GBA. Na razie tylko jeden obrazek, ale mamy nadzieję, że już niedługo przedstawimy recenzję tej gierki.

News

GTA3 na Xbox



Wynikiem nieustannych zapytań ze strony Xboxowej społeczności firma Rockstar opublikowała oficjalne oświadczenie prasowe, w którym określa własne plany odnośnie portów gry GTA3 na inne platformy. W oświadczeniu tym czytamy, że w chwili obecnej przygotowywane są konwersje gry na PC i Xbox, nie planuje się natomiast wersji na GameCube.

Konkurencja dla Dropshipa

Dropship: United Peace Force to dość nieoczekiwany megaprzebój, święcący tryumfy na platformie PS2. Firma Simon & Schuster Interactive ogłosiła plany związane z premierą gry Seablade, która będzie tytułem wydawanym wyłącznie na Xbox. W Seablade gracz zasiądzie za sterami futurystycznego pojazdu bojowego, który potrafi zarówno latać, jak i nurkować pod powierzchnią wody. To o tyle ważne, że w świecie gry w wyniku potężnych wstrząsów sejsmicznych poziom oceanów podniósł się tak bardzo, iż ludzkość zdecydowała się rozpocząć kolonizację morskich głębin. Niestety na Seablade będziemy musieli poczekać aż do jesieni 2002 roku.

Medal Of Honor



Seria Medal Of Honor to obecnie jeden z najgorętszych tytułów w gatunku FPP. Allied Assault na PC odnosi w pełni zasłużone sukcesy (recenzja w poprzednim numerze naszego magazynu), a Medal Of Honor: Frontline już teraz typowany jest na jeden z największych przebojów 2002 roku na PS2, mimo że gra ukaże się dopiero w czerwcu...

Fabularny BMX

Firma THQ obwieściła umieszczenie w swoich planach wydawniczych gry Toxic Grind, która będzie chyba pierwszą symulacją jazdy na rowerze BMX z fabułą (coś w stylu snowboardowego Dark Summita). Gra toczyć się będzie w 2097 roku, a jej głównym bohaterem będzie Jason Hayes, fan BMX-ów, którego zmuszono do udziału w telewizyjnym show Toxic Grind. By



GameCube

NBA Courtside 2002

Pakuj do kosza z Kobe Bryantem.

Grę NBA Courtside 2002 reklamuje koszykarz Los Angeles Lakers - Kobe Bryant. Ten sam, który na początku stycznia w grze przeciwko Memphis Grizzlies praktycznie własnoręcznie poprowadził drużynę do zwycięstwa, zdobywając w trakcie gry 56 punktów. Czy gra z takim zawodnikiem na okładce może być słaba? Może! Ale ta na szczęście nie jest...

W ten ostatni gra się tak, jakby koszykówkę mogli uprawiać bohaterowie kreskówek - szybciej niż w rzeczywistości, z mnóstwem efektownych, ale chyba niewykonalnych sztuczek, specjalnymi bonusami, które np. przyspieszają ruchy zawodników lub powodują, że jednym rzutem można zdobyć podwójną liczbę punktów. Jeśli chodzi o tryb multiplayer - nawet do czterech graczy naraz - tryb





Podaj, podaj!



NBA Courtside 2002 oferuje graczom trzy tryby rozgrywki - Arcade, Season i Skills. Głównym daniem jest tu oczywiście Season, zaskakujący grywalnością i realizmem odwzorowania ulubionej gry milionów Amerykanów; pozostałe tryby również warte są uwagi. O ile zabawa w trybie Skills szybko się pewnie znudzi (to coś w stylu treningu umiejętności koszykarskich), tak Arcade to prawdziwe szaleństwo.

Arcade w NBA Courtside 2002, to najlepsze sportowe emocje, jakie GameCube może zaoferować. Tym bardziej że sterowanie w grze to prawdziwy objaw geniuszu, doskonale wykorzystujący kształt i przyciski kontrolera GC. Dzięki temu już w pięć minut po odpaleniu gry możesz zasiąść przed konsolką z trójką znajomych i rozgrywać mecze tak efektowne jak te w lidze NBA.

Func

Super Smash Bros. Melee

Mario, uważaj, Dokney Kong atakuje!!!

Tosy walki pomiędzy GameCube'em a XBoxem nadal nie są jeszcze rozstrzygnięte, a szala będzie się przechylać to na jedną, to na drugą stronę jeszcze przez długi czas. Jedna z pierwszych ważnych bitew tej wojny rozegrała się 3 grudnia 2001 roku, kiedy to ukazały się dwa killer-apps na GameCube - Pikmin i Super Smash Bros. Melee. Podobnie jak kilka lat wstecz Mario 64 na Nintendo 64, tak i teraz gra z braćmi Mario w roli głównej przyciąga tłumy graczy do nowej konsoli Nintendo.

Super Smash Bros. Melee to bijatyka, w której stają naprzeciw siebie wszystkie znane postaci z gier Nintendo. Zadaniem gracza jest wypchnięcie przeciwnika z ringu z użyciem bogatego wachlarza uderzeń, kopniaków, ciosów poniżej pasa i innych technik. Całość zrealizowano w oszałamiającej grafice 3D, w której zmagania braci Mario z Linkiem z Zeldy czy Pikachu wyglądają naprawdę tak, jak powinny wyglądać na konsoli nowej generacji.

Gra oferuje rozbudowane tryby dla jednego gracza, oczywiste jest jednak, że jest to przede wszystkim gra, którą odpala się na imprezach - by sprać pupę znajomym. W trybie multiplayer Super Smash Bros. Melee sprawdza się doskonale i gwarantuję, że nawet za dwa-trzy lata z przyjemnością zasiądziesz ze znajomymi przy partyjce.
Najlepsza gra na GameCube? Dlaczego nie...?!?

Func







W oczekiwaniu na europejskie premiery konsol GameCube i XBox prezentujemy wam nowości zza oceanu. Te gry już niedługo będą oficjalnie dostępne także w Polsce.



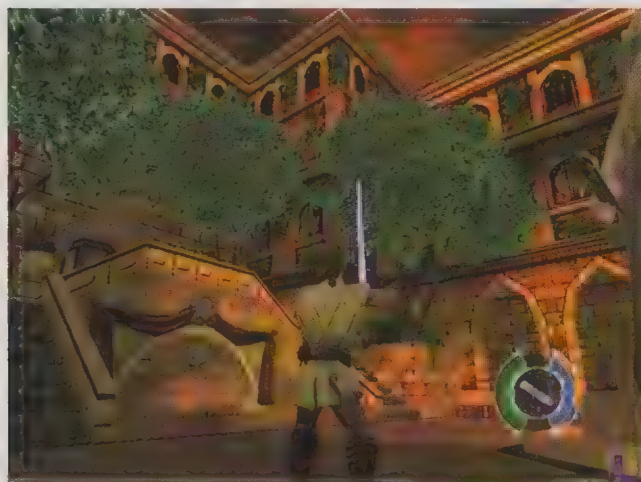
XBox

Star Wars: Obi-Wan

Słabą moc w grze tej czuję - mówi Yoda.

Star Wars: Obi-Wan, pierwsza gra na Xbox, która wykorzystuje licencję filmowej trylogii "Gwiezdnych Wojen", reklamowana była przed premierą jako wielki przebój, niemal killer-app nowej konsoli Microsoftu. I rzeczywiście gra tak się zapowiadała - licencja "Gwiezdnych Wojen", miecze świetlne, moce Jedi - sami widzicie, że w założeniach Star Wars: Obi-Wan miał wszystko, co potrzebne jest hitowej produkcji. Niestety okazało się, że zamiast budzić zazdrość posiadaczy innych konsol (Star Wars: Obi-Wan to exclusive dla Xboxa), gra pokazała jedynie, że w sercu Xboxa jest niewiele więcej niż mocny, dobrze zaprojektowany PC.

Ta zapewne burzliwa historia powstawania Star Wars: Obi-Wan jest jednym z powodów, dla których gra wygląda tak, a nie inaczej. Początkowo tytuł ten miał być wydaną na PC kontynuacją pomysłów zaczerpniętych z serii Jedi Knight, zrealizowanych w konwencji TPP i ubranych w fabularne szaty, bazujących na pierwszym epizodzie. Gra powstawała bardzo wolno, zespół designerski nie wywiązywał się z terminów - w końcu projekt zamknięto. Jak się okazało, nie na zawsze, bowiem kilka miesięcy później wznowiono prace nad Star Wars: Obi-Wan, tym razem już z myślą o konsoli Xbox.

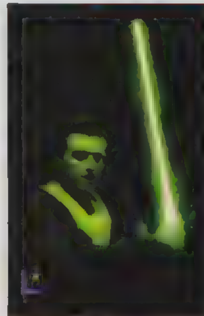






Walki są bardzo widowiskowe.

Fabuła gry koncentruje się na przygodach młodego Obi-Wan Kenobiego, obejmujących mniej więcej ten sam okres, w którym toczy się akcja filmowego epizodu pierwszego. Już z samą fabułą są problemy - wydarzenia wymyślone przez twórców gry (m.in. działający na Coruscant kult anty-Jedi) przeplatają się z wydarzeniami znanymi nam z filmu w sposób dość naciągany. Dla przykładu: w pewnym momencie gry, okazuje się, że Amidalę po ucieczce z Naboo porwali Tuskenowie. Przyznacie chyba sami, że przynajmniej wspomniano by o tym w filmie, gdyby rzeczywiście coś takiego miało miejsce (a gdyby miało, to w filmie obejrzelibyśmy co najmniej 20 minutową sekwencję przedstawiająca porwanie i odbijanie Amidali).



O ile jednak przekombinowaną fabułę można jeszcze twórcom gry wybaczyć, trudno zrobić tak w przypadku karygodnego wręcz engine'u gry, w którym widać wyraźnie pozostałości PC-towego kodu. Wyobraźcie sobie, że Star Wars: Obi-Wan jest grą, która przy bardzo dobrej, ale w żadnym razie niefenomenalnej grafice, potrafi zwalniać do 3-4 klatek na sekundę. Momentami wygląda to tak, jakby odpalić na PC-cie najnowszy FPP, np. Return To Castle Wolfenstein, na starym sprzęcie.

Wypisywanie wad i niedociągnięć gry jest zajęciem o tyle smutnym, że Star Wars: Obi-Wan potencjalnie mógł być bardzo dobrą grą. Moce Jedi zaimplementowano w grze bezbłędnie, miecz świetlny używany jest intuicyjnie (jeden drążek analogowy służy do poruszania bohaterem, drugi odpowiada za machnięcia mieczem). Świat "Gwiezdnych Wojen" jest na tyle bogaty i barwny, że zapewnia doskonałe tło dla przygodowej gry akcji. Niestety cały ten potencjał zmarnowano brakiem zaangażowania (bo chyba nie umiejętności) programistów i brakiem przywiązywania wagi do beta-testów oraz jakości. Wstyd!

Jah Jah

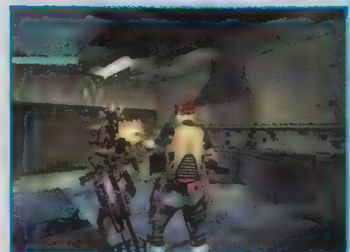
News





przetrwać w programie, Jason musi pokonać przeciwników w kolejnych konkurencjach. W trakcie gry, poza standardowymi trikami, będziemy także rozbrajać bomby, zatopimy okręt marynarki wojennej i zestrzelimy helikopter. Hm???

Terminator: Dawn Of Fate





Jeszcze w pierwszej połowie 2002 roku pojawi się nowa gra z Terminatorem. Dawn Of Fate przedstawiać będzie wydarzenia, które doprowadziły do wojny między robotami a ludźmi w 2027 roku. Na razie mamy dla was kila screenów - więcej informacji wkrótce!

Nintendo w Europie

W poniedziałek 28 stycznia Nintendo potwierdziło oficjalną europejską datę premiery GameCube. Na granatową kostkę Nintendo będziemy musieli poczekać do 3 maja 2002 (w dniu premiery dostępne będzie 20 tytułów, m.in. Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron II, Sonic Adventure 2 Battle, Super Monkey Ball, Tony Hawk Pro Skater 3 i Burnout). Oznacza to, że w Europie Xbox pojawi się niemal dwa miesiące wcześniej. Czy w okresie tym konsola Microsoftu uzyska przewagę? Zobaczymy!

Drugi epizod: W kinach już wkrótce, oby był lepszy niż ta gra!

Platforma PS2 PC

Guilty Gear X

Specjalne ciosy, specjalnie dla ciebie.

Guilty Gear X to w chwili obecnej najlepsza bijatyka 2D na PC-ty i PS2. Mnóstwo nowych pomysłów i oryginalnych rozwiązań (m.in. ciosy, za pomocą których od razu pokonujemy przeciwnika) oraz pokręcony świat mechów, sierot i płatnych zabójców (bez żartów!!!). Specjalnie dla was opis ciosów wszystkich postaci - dzięki temu walka będzie dużo łatwiejsza i przyjemniejsza.

Legenda

P - Pięść	PKP - Pół Kręciołek w Przód	(dół) (dół/przód) (przód)
K - Kopniak	PKT - Pół Kręciołek w Tył	(dół) (dół/tył) (tył)
C - Cięcie	KP - Kręciołek w Przód	(tył) (dół/tył) (dół) (dół/przód) (przód)
CC - Ciężkie Cięcie	KT - Kręciołek w Tył	(przód) (dół/przód) (dół) (dół/tył) (tył)

(przerwa) - między ruchami zrób chwilę przerwy.

Anji Mito



Wzrost: 183 cm
Waga: 68 kg
Grupa krwi: B
Kolor oczu: czarne
Data urodzin: 1 stycznia
Pochodzenie: Japonia
Hobby: sporty ekstremalne i podróżowanie

Anji to potomek japońskiej rodziny cesarskiej. Jego głównym celem jest odnalezienie osoby, która wymyśliła Geary, a tym samym przyczyniła się do zagłady narodu japońskiego. Wolny, ale bardzo mocny fighter. Dla doświadczonych graczy.

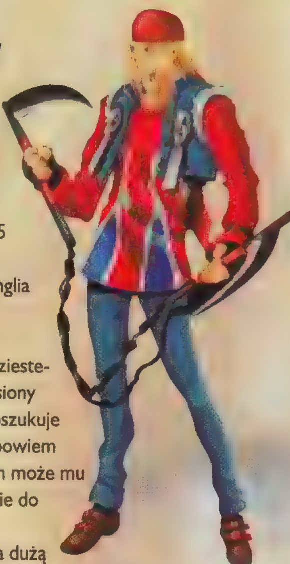
Ciosy specjalne:

Shitsu	PKP + P	(17~29)
Fujin	PKP + C/CC	
Nagiha	Fujin + C	
Shin Ichishiki	Fujin + P	
Shin Nishiki	Fujin + K	
Kou	(Z bloku) + P	
On	PKP + CC	
Kai	PKT + P/K	

Cios zabójca:

Issei Ogi "Sai"	KT (przód) + CC
Zetsu	PKP, PKP + CC

Axl Low



Wzrost: 179 cm
Waga: 78 kg
Grupa krwi: B
Kolor oczu: niebieskie
Data urodzin: 25 grudnia
Pochodzenie: Anglia
Hobby: bilard

Człowiek z dwudziestego wieku przeniesiony do przyszłości. Poszukuje twórcy Gearów, bowiem uważa, że tylko on może mu pomóc w powrocie do domu. Posiada doskonałe ataki na dużą odległość - jest szybki i mocny. Świetny dla początkujących graczy.

Ciosy specjalne:

Bentan Gari	PKP + C/CC (przerwa) PKP + CC
Rensen Geki	(tył) (przerwa) (przód) + C
Kyokusa Geki	Rensen Geki (góra) (góra/przód)
Sensa Geki	Rensen Geki (dół) (dół/przód)
Rasho Sen	(tył) (przerwa) (przód) + CC
Tenhou Seki	PKT + P
Raiei Sageki	KT + C/CC
Axl Bomber	(Po skoku) PKP + CC

Cios zabójca:

Hyakue Renshou	PKP, KT + CC
Midare Gami	PKP, PKP + CC

Baiken



Wzrost: 162 cm
Waga: 45 kg
Grupa krwi: B
Kolor oczu: brzoskwiniowe
Data urodzin: 5 marca
Pochodzenie: Japonia
Hobby: alkohol

W dzieciństwie Baiken była świadkiem rzezi dokonanej na jej bliskich przez Geary. Teraz chce się zemścić na ich twórcy. Dobry fighter, ale bez żadnych specjalnych umiejętności.

Ciosy specjalne:

Tatami Gaeshi	(W trakcie skoku) PKP + K
Zakuro	(Z bloku) PKT + P
Mawarikomi	(Z bloku) PKT + K
Sakura	(Z bloku) PKT + C
Suzuran	KT + K
Yozansen	(W trakcie skoku) KT + K

Cios zabójca:

Sanzu Watashi	PKP, PKP + C
Baku KI	(Z bloku) (tył) PKT + P
Baku RIN	(Z bloku) (tył) PKT + K
Baku RYU	(Z bloku) (tył) KT + C
Baku HOU	(Z bloku) (tył) KT + CC
Garyotensei	PKP, PKP + CC

Chipp Zanuff



Wzrost: 183 cm
Waga: 67 kg
Grupa krwi: B
Kolor oczu: czerwony
Data urodzin: 9 luty
Pochodzenie: USA
Hobby: spanie

Były narkoman i dealer; bierze udział w turnieju, by zemścić się na Mafii. Najszybsza postać w grze, wyposażona dodatkowo w umiejętność teleportowania się. Dobry dla początkujących graczy.

Ciosy specjalne:

Alpha Blade	(W trakcie skoku) PKP + P
Beta Blade	(W trakcie skoku) przód, dół (dół/przód) + C
Gamma Blade	KP + CC
Tsuyoshi-S. Teni	(dół) (dół) + K/CC/C/P
Tsuyoshi-S. Mensai	PKT + K
Genro Zan	KP + K
Ressho	PKP + C
Rokusai	Ressho PKP + C
Senshu	Ressho/Rokusai PKP + K

Cios zabójca:

Zansei Roga	KT (przód) + CC
Banki Messai	PKP, PKP + K
Delta End	PKP, PKP + CC

Uwagi:
Tsuyoshi-Shiki Teni teleportuje w różne miejsca na planszy - w zależności od wciśniętego przycisku.

Faust

Wzrost: 282 cm
Waga: 55 kg
Grupa krwi: nieznana
Kolor oczu: przezroczyste
Data urodzin: nieznane
Pochodzenie: nieznane
Hobby: nieznane

Były chirurg, który popełnił brzemienny w skutkach błąd w sztuce lekarskiej. Okazuje się, że sprawcą błędu był twórca Gearów. Faust postanawia go odnaleźć. Zabawna, ale niebezpieczna postać; o dużym zasięgu ciosów.

Ciosy specjalne:

What's Next?	(dół) (dół/przód) (przód) + P
Souten Enshin Rambu	(dół) (dół/przód) (przód) + C
Going My Way	(po skoku) (dół) (dół/przód) (przód) + C/CC
Forward Move	SoutenER (przód) (przód)
Backward Move	SoutenER (tył) (tył)
Neck Periscope	SoutenER P/K
Shower Hack	(przy przeciwniku) (dół) (dół/tył) (tył) + CC
In Your Face!	(dół) (dół/tył) (tył) + P
Watch Your Back!	(dół) (dół/tył) (tył) + K
From On High	(dół) (dół/tył) (tył) + C

Cios zabójca:

Super What's Next?	(dół) (dół/przód) (przód) (dół) (dół/przód) (przód) + P
Gamble Attack	(dół) (dół/przód) (przód) (dół) (dół/przód) (przód) + C
This Week's Climax	(dół) (dół/przód) (przód) (dół) (dół/przód) (przód) + CC

Johnny

Wzrost: 184 cm
Waga: 72 kg
Grupa krwi: O
Kolor oczu: niebieskie
Data urodzin: 24 października
Pochodzenie: USA
Hobby: podrywanie laseczek

Amerykański chłopiec osierocony przez Geary. Wygląda niezbyt postawnie, ale jest dobrym fighterem, którego ciosy stosunkowo łatwo opanować. Dobry dla średnio zaawansowanych graczy.

Ciosy specjalne:

Glistering Gold	PKP + CC
Bacchus Sigh	PKT + P
Mist Finer (High)	PKP + P*
Mist Finer (Middle)	PKP + K*
Mist Finer (Low)	PKP + C*
Divine Blade	(przód) (dół) (dół/przód) + C (po ruchu) C
Aerial Divine Blade	(W trakcie skoku) (dół) (dół/przód) (przód) + C

Cios zabójca:

Johnny Special	KT (przód) + CC
Joker Trick	PKP, PKP + CC

Ky Kiske

Wzrost: 178 cm
Waga: 58 kg
Grupa krwi: AB
Kolor oczu: niebiesko-zielone
Data urodzin: 20 listopada
Pochodzenie: Francja
Hobby: filiżanki do herbaty

Mistrz szpady z Francji; opanował sztukę władania ostrzem w wieku 16 lat. Wyznawca sprawiedliwości i uczciwości. Potężny fighter wymagający dużego doświadczenia. Nieco zbyt wolny, ale siła jego uderzeń rekompensuje tę wadę.

Ciosy specjalne:

Stun Edge	PKP + C
Stun Edge Charge A.	PKP + CC
Aerial Stun Edge	(W trakcie skoku) + PKP + C/CC
Vapor Thrust	(W trakcie skoku) (przód) (dół) (dół/przód) + C/CC
Stun Dipper	PKP + K
Crescent Slash	PKT + K

Cios zabójca:

Ride the Lightning	KT (przód) + CC
Rising Force	PKP, PKP + CC

Jam Kuradoberi

Wzrost: 163 cm
Waga: nieznana
Grupa krwi: B
Kolor oczu: brązowe
Data urodzin: 8 luty
Pochodzenie: Chiny
Hobby: gotowanie, badania naukowe

Mistrz kuchni z Chin - jej marzeniem jest przygotowywanie takich potraw, które będą smakowały wszystkim. Jam jest jedną z najbardziej niebezpiecznych postaci w grze, jej ciosy zadają mało obrażeń, ale jest niezwykle szybka i łatwo się nią steruje. Dla początkującego gracza.

Ciosy specjalne:

Hochifu	PKT + C
Breath of Asanagi	(dół) (dół) + K/C/CC
Ryujin	(W trakcie skoku) PKP + K
Gekirin	(W trakcie skoku) PKT + K
Kenrokaku	(W trakcie skoku) (przód) (dół) (dół/przód) + K
Bakushu	PKP + C
Mawarikomi	Bakushu + P
Ashibarai	Bakushu + K
Hyappo Shinsho	Bakushu + C
Senri Shinsho	Bakushu + CC
Houeikyaku	(po skoku) (dół) +K

Cios zabójca:

Chokyaku Housho	KT (przód) + C
Renhoukyaku	KT (przód) + CC
Gasenkotsu	PKP, PKP + CC

Uwagi:
W zależności od wciśniętego na końcu przycisku cios Breath of Asanagi wzmacnia moc jednego z trzech podanych niżej ciosów.



May



Wzrost: 158 cm
Waga: 47 kg
Grupa krwi: B
Kolor oczu: czarne
Data urodzin: 5 maja
Pochodzenie: nieznane
Hobby: marzenia o randce z Johnnym

Po śmierci matki May została odnaleziona i wychowywana przez Johnny'ego. Gdy dorosła, zakochała się w opiekunie. Bierze udział w Turnieju, by zebrać pieniądze na prezent dla niego. Przeciętna postać dla średnio zaawansowanego gracza.

Ciosy specjalne:

Mr Dolphin!	(tył) P (przód) + C/CC
Mr Dolphin!	(dół) P (góra) + C/CC
Restive Rolling	(przód) (dół) (dół/przód) + C/ (W trakcie skoku) + C
Applause for Victim	KP + K/P/C/CC
Overhead Kiss	(Przy przeciwniku) KT + K

Cios zabójca:

Ultimate Winner	KT + CC
Great Yamada Attack	PKP, PKP + C
May and The Jolly C.	(Przy przeciwniku) KP, KP + CC

Uwagi:
W zależności od przycisku wciśniętego na końcu Applause for Victim delfin pojawia się w różnych miejscach planszy.

Millia Rage



Wzrost: 169 cm
Waga: 48 kg
Grupa krwi: ▯
Kolor oczu: niebieskie
Data urodzin: nieznana
Pochodzenie: Rosja
Hobby: koty

Osierocona w dzieciństwie Milia była wychowywana w obozie dla zabójców KGB. Gdy dorosła, opuściła organizację i stanęła do Turnieju, chcąc pokonać Zato, byłego dowódcę zabójców. Mocna postać, szczególnie dzięki ciosom wykorzystującym jej włosy.

Ciosy specjalne:

Lust Shaker	wielokrotnie C
Max. Velocity Fall	(Po skoku) PKP + K
Tandem Top	PKP + C/CC
Bad Moon	(W trakcie skoku) (dół) (dół/przód) (przód) + P
Forward Roll	PKT + K
Iron Saber	PKT + P
Secret Garden	PKT + CC/(ADB) + CC

Cios zabójca:

Winger	PKT, KP + CC
Emerald Rain	PKP, PKP + C
Iron Maiden	PKP, PKP + CC

Potemkin



Wzrost: 245 cm
Waga: 656 kg
Grupa krwi: O
Kolor oczu: białe
Data urodzin: 18 października
Pochodzenie: Zepp
Hobby: rysowanie

Potemkin pochodzi z Zepp, narodu przyszłości zamieszkującego podniebne miasta. Ten fighter jest wielki. Wystarczy, że zada kilka ciosów i walka jest skończona - jest wolny, ale niektóre z jego ciosów specjalnych są bardzo szybkie, co czyni go jednym z lepszych zawodników.

Ciosy specjalne:

Mega Fist I	PKP + P
Mega Fist II	PKT + P
Sliding Head	PKP + C
Hammer Fall	(tył) (przerwa) (przód) + CC
Potemkin Buster	(Przy przeciwniku) KT (przód) + P
Heat Knuckle	(przód) (dół) (dół/przód) + CC
Heat Extend	(przerwa) (przód) (dół/przód) PKT + CC

Cios zabójca:

Gigantic Bullet	KP,KP + CC (przerwa) KP,KP + P
Heavenly Potemkin	(tył).| PKP, PKP + C
Magnum Opera	PKP, PKP + CC

Sol BadGuy



Wzrost: 182 cm
Waga: 74 kg
Grupa krwi: nieznana
Kolor oczu: żółtawy
Data urodzin: nieznana
Pochodzenie: USA
Hobby: zespół Quean

Jeden z łowców Gearów; sam był ofiarą eksperymentów naukowych, mających na celu wyprodukowanie nadczłowieka. Jeden z najlepszych fighterów dla początkujących, zrównoważony i jednocześnie mocny, z prostymi do opanowania ciosami specjalnymi.

Ciosy specjalne:

Gun Flame	PKP + P
Volcanic Viper	(W trakcie skoku) (przód) (dół) (dół/przód) + C /CC + PKT + K
Grand Viper	PKT + C
Bandit Revolver	(w trakcie skoku) PKP + K/ wielokrotne K
Riot Stamp	PKT + K
Wild Throw	(przy przeciwniku) + (przód) (dół) (dół/przód) + K

Cios zabójca:

Dragon Install	PKT, PKT + C
Tyrant Rave	KT (przód) + CC
Napalm Death	PKP, PKP + CC

Venom

Wzrost: 179 cm
Waga: 66 kg
Grupa krwi: A
Kolor oczu: niebieski
Data urodzin: nieznana
Pochodzenie: Anglia
Hobby: szachy

Wychowywany w obozie zabójców w Anglii, lojalny w stosunku do Zato. Bierze udział w Turnieju, by odnaleźć swojego mistrza. Dobra postać, szybka i efektywna. Dla średnio doświadczonych graczy.

Ciosy specjalne:

Stinger Aim	(tył) P (przód) + C/CC
Carcass Raid	(dół) P (góra) + C/CC
Ball Formation	KT + K/P/C/CC
Double Head Morbid	(przód) (dół) (dół/przód) + C/CC
Warp	(przód) (dół) (dół/przód) + K
Mad Struggle	(Po skoku) PKP + C/CC

Cios zabójca:

Dark Angel	PKT, KP + C
Red Hail	(Po skoku) PKP, PKP + CC
Dim Bomber	PKP, PKP + CC



Dizzy



Wzrost: 167 cm
Waga: 60 kg
Grupa krwi: nieznana
Kolor oczu: czerwono-brązowe
Data urodzin: 25 grudnia
Pochodzenie: nieznane
Hobby: leśne zwierzęta

Córka Geara i człowieka; mimo dojrzalego wyglądu ma zaledwie trzy lata - przez co zachowuje się czasem dość dziecinnie. Szybka, mocna postać.

Ciosy specjalne:

Pirahna	PKT + P/K
Moving Pirahna	PKT + C
Icicle Column	PKP + CC
Arc Wheel	PKP + C
Projecting Spear	(tył) (dół) (dół/tył) + C
Wing Thrust	(przód) + P
Tail Jab	(przód) + CC

Cios zabójca:

Volcanic Upheaval	KT (przód) + C
Crucifixion	(dół/przód) KT (tył) (przód) + P
Shadow Laser	(przód) (tył) (przód) KP + CC

Testament



Wzrost: 185 cm
Waga: 81 kg
Grupa krwi: nieznana
Kolor oczu: czerwony
Data urodzin: 9 maja
Pochodzenie: Szwajcaria
Hobby: myślenie

Wbrew nazwie i wyglądowi Testament jest czarującym, oddanym innym człowiekiem, który wszystkim z chęcią pomoże - szczególnie zaś kocha dzieci. Bardzo mocny zawodnik dla doświadczonego gracza.

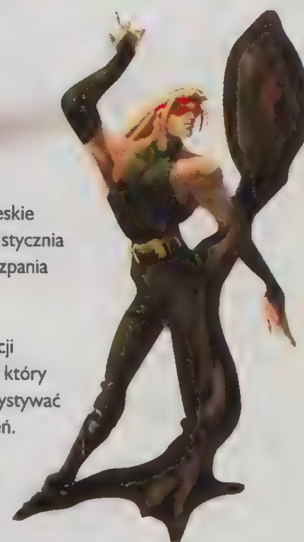
Ciosy specjalne:

Soul Bit	PKP + P/K
Leaping Scythe Slash	PKT + P
Behind Floor Demon	KP + C
Forward Floor Demon	KP + CC
Scythe Jab	(przód) + P
Sickle Jab	(przód) + CC
Poison Gate	KT (przód) + CC

Cios zabójca:

Succubus	PKP, PKP + CC

Zato-1



Wzrost: 181 cm
Waga: 68 kg
Grupa krwi: A
Kolor oczu: niebieskie
Data urodzin: 28 stycznia
Pochodzenie: Hiszpania
Hobby:

Dowódca organizacji płatnych zabójców, który nauczył się wykorzystywać do walki własny cień. Bardzo groźny zawodnik, wymaga jednak dużego doświadczenia.

Ciosy specjalne:

Invite Hell	(dół) (dół) + C/CC
Break the Law	PKT + K
Summon Eddie	PKP + K/P/C/CC
Tiny Attack	Summon Eddie P
Moving Attack	Summon Eddie K
Anti-Aerial Attack	Summon Eddie C
Drill Special	Summon Eddie CC
Drunkard Shade	PKT + C
Damned Fang	(Blisko przeciwnika) (przód) (dół) (dół/przód) + C

Cios zabójca:

Executor	(Po skoku) PKP, PKP + C
Amorphous	KT (przód) + CC
Megalith Head	Summon E. KT (przód) + C
Black in Mind	PKP, PKP + CC



W daleką podróż wyruszaj z dobrą kompanią!

W prawdziwych "książkowych" grach RPG dwie najważniejsze rzeczy to umiejętność wczucia się, odegrania - stworzonej rzutami kostką - postaci, oraz nawiązanie kontaktu - wykazanie zrozumienia w stosunku do pozostałych członków drużyny. Kiedy jej członkowie są dobrze dobrani, żadna przygoda nie będzie dla nich zbyt trudna, a zabawa na pewno przednia. W komputerowych grach kwestia doboru drużyny nie była nigdy pierwszoplanowa - jedynym wyjątkiem (spośród znanych popularnych tytułów) są gry firmy Black Isle oraz seria Wizardry. Również w ostatniej, ósmej części tej sagi dobór członków drużyny to niezwykle ważna sprawa, od której zależy powodzenie twojej wyprawy. Ponieważ Wizardry 8 trafiło właśnie na nasz lokalny rynek, przygotowaliśmy dla was poradnik, dzięki któremu skompletowanie drużyny będzie tak proste jak pokonanie kobolda!!!

Rasy

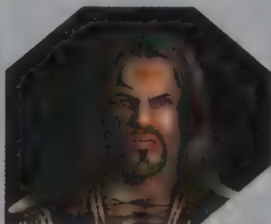
Podczas tworzenia postaci musimy wybrać dla niej jedną z ras zamieszkujących magiczne światy Wizardry 8. Poniżej znajdziecie zestawienie wszystkich ras dostępnych w grze, wraz z zaletami i słabościami poszczególnych z nich oraz profesjami, w których sprawdzą się najlepiej.



Mook (Mook)

Tajemnicza rasa, która przybyła z kosmosu. Większość z jej przedstawicieli charakteryzuje się wzrostem przewyższającym 2 metry, co może kłopotać napotykanych przez drużynę podróżników. Znają się na magii i na technice.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 50, Inteligencja 50, Żywotność 50, Zmysły 55
Najlepsze profesje dla tej rasy: Psionik, Wojownik, Łowca, Bard



Ludzie (Human)

Tak jak i w wielu innych grach RPG, ludzie to rasa najbardziej zrównoważona. Nie mają żadnych specjalnych umiejętności, ale też nie są obciążeni żadnymi wyjątkowymi wadami.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Wszystkie atrybuty na poziomie 45
Najlepsze profesje dla tej rasy: Wojownik 40, Złodziej 40, w drugim rzędzie: Bard, Kapłan, Alchemik, Psionik i Mag.



Elfy (Elf)

Rasa o wysokiej inteligencji, którym szczególnie łatwo przychodzi poznanie tajników magii. Ze względu na słabą budowę fizyczną nie są one dobrym wyborem do profesji wymagających prowadzenia walki wręcz w pierwszym szyku.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Inteligencja 50, Pobożność 50, Żywotność 35, Zręczność 50, Szybkość 45, Zmysły 40
Najlepsze profesje dla tej rasy: Alchemik, Mag 45, Złodziej 40



Krasnolud (Dwarf)

Przedstawiciele tej rasy są niscy, ale mocno zbudowani. To sprawia, że są doskonałymi wojownikami, ale także, ze względu na wysoki wskaźnik Pobożności, nadają się także na kapłanów.

Specjalne zdolności Podwyższona odporność na obrażenia
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 55, Pobożność 50, Żywotność 60
Najlepsze profesje dla tej rasy: Kapłan 50, Wojownik 45, w drugim rzędzie: Lord, Valkiria



Gnomy (Gnome)

Gnomy to bardzo zrównoważona rasa, której przedstawiciele mogą wykonywać wiele różnych profesji. Ich cechy to rzadko spotykana kombinacja inteligencji, sprytu, zręczności i wytrzymałości, dzięki czemu są doskonałym dodatkiem do każdej drużyny.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Inteligencja 50, Pobożność 40, Żywotność 50, Zręczność 50, Szybkość 35, Zmysły 45
Najlepsze profesje dla tej rasy: Alchemik 45, Mag 45, Wojownik 40, Psionik 40



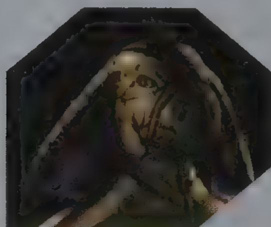
Hobbit (Hobbit)
Hobbit to w dużym uproszczeniu mniejsza, bardziej zręczna odmiana ludzi. Są od ludzi nieco słabsze, ale za to bardziej zwinne i szybsze. Hobbity mogą kształcić się w wielu różnych profesjach, ale bez dwóch zdań najlepiej sprawdzają się jako Złodzieje - dla tej profesji to najlepsza rasa w grze.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Żywotność 45, Zręczność 55, Szybkość 50, Zmysły 50
Najlepsze profesje dla tej rasy: Złodziej 60, w drugim rzędzie: Bard, Alchemik, Mag 40, Wojownik 40



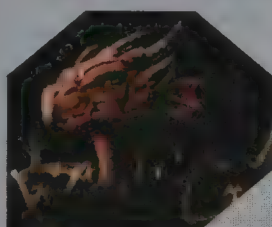
Faerie (Faerie)
Rasa ceniąca sobie spokój i ciszę. Niezwykle inteligentni, wyjątkowo szybcy, ale także wyjątkowo słabi. To sprawia, że przedstawiciele tej rasy to najgorszy wybór, jeżeli chodzi o "profesje walczące" w pierwszym szyku - tym bardziej że nie mogą używać większości zbroi i broni spotykanych w grze. Ich naturalna zdolność do odzyskiwania siły magicznej czyni z nich świetnych Magów.

Specjalne zdolności: Szybsze odzyskiwanie siły magicznej
Nietypowy ekwipunek startowy
Limit obciążenia
Zmniejszona pojemność plecaka
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Inteligencja 55, Zręczność 50, Szybkość 60, Zmysły 45
Najlepsze profesje dla tej rasy: Mag, Złodziej, Alchemik



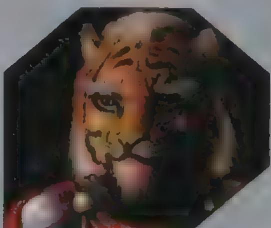
Jaszczur (Lizardman)
Te humanoidalne jaszczury to urodzeni wojownicy, nigdy zaś nie będą dobrymi magami - a to za sprawą wolniejszej regeneracji sił magicznych oraz niskich wskaźników Pobożności i Inteligencji. Ich nieprawdopodobnie wysoka Siła i Żywotność sprawiają jednak, że wśród wojowników są najlepsi.

Specjalne zdolności: Wolna regeneracja sił magicznych
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 60, Żywotność 70, Szybkość 50
Najlepsze profesje dla tej rasy: Wojownik



Dracon (Dracon)
Potomkowie ludzi i smoków - świetni wojownicy, a to dzięki umiejętności ziania kwasem.

Specjalne zdolności: Plucie kwasem
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 55, Żywotność 60, Zręczność 50, Szybkość 40
Najlepsze profesje dla tej rasy: Wojownik, w drugim rzędzie Kapłan: Alchemik, Mag



Felpurr (Felpurr)
Felpurry to rasa podobna do kotów, co nie oznacza, że mają aż 7 żyć. Są bardzo szybcy i zwinni. Dzięki temu nadają się świetnie na ninja lub samuraja, jednak ich powołaniem jest fach złodziejski.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 40, Inteligencja 40, Zręczność 50, Szybkość 60, Zmysły 50
Najlepsze profesje dla tej rasy: Złodziej 55, w drugim rzędzie Bard: Ninja, Samuraj



Rawulf (Rawulf)
Rasa spotykana tylko w świecie Wizardry, która dzięki wysokiej Pobożności nadaje się przede wszystkim do roli Kapłana lub Lorda.

Specjalne zdolności: Brak
Najwyższe atrybuty wyjściowe: Siła 40, Pobożność 55, Żywotność 50, Zręczność 40, Szybkość 40, Zmysły 50
Najlepsze profesje dla tej rasy: Kapłan 50, w drugim rzędzie: Wojownik, Złodziej 35

Atrybuty

Po wybraniu rasy musisz ustalić atrybuty danej postaci. Pamiętaj o tym, by Wojownik był silny i żywotny, a Złodziej odpowiednio zręczny.

Jako ściągawkę zamieszczamy zestawienie kolejnych atrybutów i profesji, dla których dany z nich jest najważniejszy...

Siła
Podstawowy atrybut dla profesji walczących orężem w pierwszym szyku.

Siła to najważniejszy atrybut dla:
Wojownika, Lorda, Valkirii, Łowcy, Samuraja, Ninja, Mechanika, Barda.

Inteligencja
Niezwykle istotna dla postaci rzucających czary. Wpływa też - w mniejszym stopniu - na wszystkie inne działania postaci.

Inteligencja to najważniejszy atrybut dla:
Łowcy, Samuraja, Ninja, Mnicha, Mechanika, Barda, Alchemika, Biskupa, Psionika, Maga.

Pobożność
Pobożność odzwierciedla wiarę i oddanie bohatera. Wpływa na posiadaną przez postać siłę magiczną.

Pobożność to najważniejszy atrybut dla:
Lorda, Valkirii, Mnicha, Kapłana, Biskupa.

Żywotność
Reprezentuje siłę życiową postaci, wpływa na ilość punktów życia, którymi ona dysponuje, a także na odporność na choroby itd.

Żywotność to najważniejszy atrybut dla:
Wojownika, Lorda, Valkirii, Łowcy, Samuraja, Ninja, Kapłana.

Zręczność
Wskaźnik ten decyduje, jak bardzo zwinna jest dana postać. Wpływa też na umiejętność unikania ciosów i pułapek.

Zręczność to najważniejszy atrybut dla:
Wojownika, Lorda, Valkirii, Łowcy, Samuraja, Ninja, Mnicha, Złodzieja, Mechanika, Barda, Alchemika, Biskupa, Maga.

Szybkość
Szybkość - to tłumaczy się samo przez się. Wpływa na liczbę ataków w czasie rundy.

Szybkość to najważniejszy atrybut dla:
Lorda, Valkirii, Samuraja, Ninja, Mnicha, Złodzieja.

Zmysły
Atrybut ten decyduje o tym, jak bardzo wyczulony jest bohater na to, co widzi, słyszy, czuje itd. Ułatwia odkrywanie tajemnych przejść i innych sekretów.

Sense to najważniejszy atrybut dla:
Łowcy, Ninja, Mnicha, Złodzieja, Mechanika, Barda, Biskupa, Psionika.

Tworzenie drużyny

Kiedy tworzysz drużynę w Wizardry 8, najważniejszą rzeczą jest konieczność takiego zrównoważenia profesji, by drużyna była w stanie radzić sobie zarówno w walce wręcz, jak i w magii oraz w innych sytuacjach, w których na pewno znajdą się w trakcie przygody (włamywanie się do skrzyń, identyfikacja przedmiotów). Istnieje co najmniej kilkanaście kombinacji zapewniających odpowiednie zrównoważenie drużyny - w grze jest przecież do wyboru aż 15 profesji. Poniżej przedstawiamy najbardziej klasyczne składy.

Drużyna klasyczna
Najbardziej typowy, bezpieczny wybór, przy którym gra powinna być najprostsza - ale też najrzadziej obfituje w emocjonujące momenty.

1 Wojownik
1 Inna profesja nastawiona na walkę (Samurai, Ninja, Lord, Valkiria, Mnich lub drugi Wojownik)
1 Łowca (do walki na odległość)
1 Złodziej - ewentualnie Bard lub Mechanik(Gadgeteer)
1 Profesja lecząca (Kapłan lub Alchemik)
1 Profesja rzucająca czary ofensywne (Mag lub Psionik)

Drużyna magiczna
Drużyna bardzo mocna w czarach ofensywnych. Na początku gry może być ciężko, ale kiedy postacie atakujące czarami osiągną wyższy poziom doświadczenia.

1 Lord
1 Valkiria
1 Łowca
1 Złodziej
2 Profesje rzucające czary ofensywne (Mag lub Psionik)

Drużyna na bliskie starcie
Drużyna bez profesji rzucających czary ofensywne, ale bardzo mocna w walce wręcz. Może mieć kłopoty z przeciwnikami odpornymi na oręż.

1 Wojownik
1 Lord lub Valkiria
2 Profesje nastawione na walkę (Samurai, Ninja lub Mnich)
1 Złodziej
1 Profesje leczące (Kapłan lub Alchemik)

Drużyna na daleki zasięg
Każdy przeciwnik, który zetrze się z tą drużyną, zanim w ogóle da radę zadać choćby jeden cios, będzie już mocno zmiękczony. A kiedy w końcu zbliży się na krótki dystans, wojownik stojący w pierwszym szyku na pewno da sobie z nim radę.

1 Wojownik
2 Łowców
1 Mechanik (Gadgeteer)
1 Profesje leczące (Kapłan lub Alchemik)
1 Profesje rzucające czary ofensywne (Mag lub Psionik)

Co byś zrobił



Wybrałeś opcję B

Wężowe cienie oplatają ciało Sola. Nie może użyć swojego ognistego oręża. Mrok wyciska z niego życie. Wszystko staje się dla niego czarne. Sol pada na kolana, modląc się już tylko o szybką śmierć. Stoisz nad bezsilnym już wrogiem, może nawet darujesz my życie?

Wygrałeś!



Newsy



FPP PLUS

Wszystko zaczęło się w styczniu 2001 roku, kiedy to napisałem do redakcji Action Plusa e-mail rozpoczynający się słowami: "Chciałbym prowadzić dział poświęcony grom FPP. Co Wy na to?". Po trzech miesiącach ustalania szczegółów gotowy był pierwszy numer FPP Plusa, który został zamieszczony w AP 4/2001. Tak! Już za miesiąc pierwsza rocznica narodzin FPP Plusa! Zapewniam was, że jest na co czekać. Przygotowuję dla was z tej okazji co najmniej kilka niespodzianek... To jednak dopiero za miesiąc, ale i ten numer FPP Plusa jest bardzo ciekawy - zresztą zobaczcie sami.

Głębszy Q3A?!?

Współczesne gry są w pełni trójwymiarowe. Jednak gdy patrzymy na monitor, nie zawsze możemy ową trójwymiarowość i przestrzenność dostrzec. Wszyscy z was zapewne przynajmniej słyszeli o okularach 3D, które powiększają głębię obrazu. Jednak nie każdy może pozwolić sobie na taki luksus. Krążąc po stronach internetowych napotkałem na coś dużo tańszego.

Owym wybawieniem dla ludzi, którym w kieszeniach hula wiatr, :) jest program "Wicked3D eyeSCREAM light" (a właściwie jego wersja Demo, która współpracuje tylko z grą Quake 3 Arena). Sam program to jednak nie wszystko. Potrzebne są jeszcze okulary z jednym szkiełkiem niebieskim, a drugim czerwonym. Jednak ich zdobycie nie powinno stanowić większego problemu, gdyż można je nabyć w cenie nawet ok. 5 zł. Po zainstalowaniu i włączeniu Wicked 3D, moim oczom ukazało się małe okienko z czterema opcjami do ustawienia. Z pierwszej listy należy wybrać rozmiar posiadanego monitora, dzięki trzeciej można włączyć (Enabled) i wyłączyć (Disabled) efekt głębi, a czwarta jest w wersji demo bezużyteczna.

Celowo pominąłem drugą pozycję, która służy do ustawiania siły efektu przestrzenności. Nią zajmę się nieco dokładniej. Otóż do wyboru mamy cztery możliwości - 25%, 50%, 75% i 100%. Wydaje się, że najlepiej wybrać 100%, jednak nie tak szybko. Proponowana wartość dla ludzi niemających dotąd styczności z tego typu programami wynosi 50% i od niej proponuję zacząć. Po kilku godzinach grania będzie można wybrać wyższy stopień, ale najpierw trzeba przyzwyczaić wzrok.

Kanał IRC FPP Plusa

Od dawna myślałem o stworzeniu kanału IRC naszego kącika. Początkowo miał być to #fppplus na IRCNecie. Jednak z pewnych względów postanowiliśmy skorzystać z prywatnej sieci IRC LDCAMNetu. Aktualnie w jej skład wchodzą dwa serwery:

irc.tilk.geos.pl - master serwer admina Tilka - Nowa Ruda;

konradirc.tilk.geos.pl - serwer Konrada - Wejherowo.

Posunięcie to ma wiele plusów. LDCAMNet nie jest tak przeciążony jak IRCNet, bez problemu można się z nim połączyć, itp. Należy zaznaczyć, iż niedługo zostaną dołączone do niego kolejne serwery. Jednak jest także jeden minus - brak połączenia z IRCNetem :(Tak więc, jeśli połączysz się np. z serwerem warszawa.irc.pl i wejdziesz na kanał #fppplus, to nie znajdziesz się na oficjalnym kanale FPP Plusa!

Aby wejść na oficjalny kanał FPP Plusa, musisz połączyć się z którymś z serwerów LDCAMNetu (adres ***irc.tilk.geos.pl*** lub ***konradirc.tilk.geos.pl***) i dopiero wtedy wejść na kanał #fppplus. Mam nadzieję, że wszystko kumacie :)) Jeśli nie, to napiszcie do mnie na e-maila, a ja indywidualnie wszystko wam wyjaśnię.

Chciałbym, aby każdy z was wpadał na kanał FPP Plusa jak najczęściej, a przynajmniej wtedy, gdy będą się odbywać na nim oficjalne zebrania. Ich terminy będą ogłaszane ze sporym wyprzedzeniem na stronie internetowej FPP Plusa (najprawdopodobniej wybrane piątki od godziny 18.00).

Miniankieta

Wyniki

W styczniowym numerze pytałem o najlepszy i najgorszy element FPP Plusa. Dużo osób chwali poziom artów i marudzi, że są za krótkie. Galeria ma tyle samo zwolenników co przeciwników. Najmniej podoba się wam Miniankieta, Deathmatch i... nudne tło. ;)

Pytanie

Dziś bardzo krótkie i treściwe pytanie dotyczące FPP Plus MegaZin:

Na jaką ocenę (w skali od 1 do 6) zasługuje, twoim zdaniem, najnowszy numer FPP+MZ?

Odpowiedzi należy przesyłać na mój e-mail do 14 marca.

Prawdziwy twardziel

Grając w RTCW, napotkałem na dość ciekawego przeciwnika (macie go na screenie). Wydawać by się mogło, że jest on słabo uzbrojony i że może zagrozić nam jedynie w zwarciu. Nic bardziej mylnego! Szybko przekonałem się, że jego najskuteczniejszym atakiem jest... obrona! Gdy do niego strzelamy, zasłania się tarczą. Jeśli będziemy w nią dalej młócić, pociski zaczną rykoszetować i trafiać w nas. Brawo dla autorów za świetny pomysł! Najprościej owego osobnika można pokonać strzelając w nieosłonięte nogi lub zachodząc go od tyłu.



Deathmach

Przyszła pora na przyznanie kolejnych fragów... A więc lecimy: za pomoc w sprawach związanych z kanałem IRC punktują: Konrad (3 fragi) i Tilk (1 frag). Ponadto za tekst zamieszczony w styczniowym numerze jeden frag otrzymuje Frag.

A tak na dzień dzisiejszy prezentuje się lista najaktywniejszych FPP Plusowców:

1. mr_blood 11 fragów;
2. Hector 8 fragów;
3. Marcin Gardyjan i miCKi po 5 fragów;
5. [SS]trAde 4 fragi;
6. Bumbas, Konrad, Moby i naitsabeSS po 3 fragi;
9. Frag 2 fragi;
10. DarthSider, gnApe, Luk86 i Tilk po 1 frag.

W następnym miechu najaktywniejsze osoby czeka duża niespodzianka! :)

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Po wybraniu z listy odpowiednich pozycji musimy zastosować nowe ustawienia (Apply) i zamknąć program (klikając OK). Teraz pozostaje włączyć Q3A, włożyć okulary na nos i sprawdzić, co też ten Wicked3D zmienił.

A jest co obserwować. Ekran został podzielony na dwie przesunięte i nałożone na siebie warstwy różniące się paletą kolorów wchodzących w ich skład. Gdy patrzymy na ekran przez odpowiednie okulary, nasz wzrok powinien się po pewnym czasie dostroić. Obraz, który wtedy ujrzymy, to przestrzenne złożenie obu warstw. Szczerze powiedziawszy, trudno to wytłumaczyć... To trzeba po prostu zobaczyć.



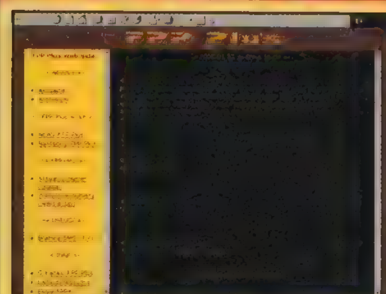
Grając w Q3A, widzimy przed sobą płaski obrazek, na którym widać arenę, broń którą trzymamy (o ile jej nie ukryliśmy ;))) i biegających przeciwników. Po włączeniu efektu przestrzenności zaczynamy postrzegać ten świat nieco inaczej. Mamy odczucie, jak gdybyśmy rzeczywiście znajdowali się w miejscu pokazywanym na monitorze. Wydaje nam się, że broń, z której strzelamy, znajduje się rzeczywiście w naszych łapskach. Wyraźnie widać, które rzeczy znajdują się blisko nas, a które nieco dalej.

Jednak nie ma róży bez kolców. Cały efekt psuje nieco celownik, który tak na dobrą sprawę najlepiej wyłączyć. Jeśli tego nie zrobimy, zamiast jednego będziemy widzieć dwa. Żeby było śmieszniej, pociski nie trafiają w miejsca przez nie pokazywane, ale dokładnie w przestrzeń pomiędzy nimi. Także jakość moich kartonowych okularków pozostawia chyba wiele do życzenia. Wygląda na to, że szkiełka mają nieco zły odcień. Patrząc na ekran tylko przez jedno z nich powinienem widzieć wyłącznie jedną z warstw. Tymczasem dostrzegałem część elementów obrazu przeznaczonego dla drugiego oka.

Jednak mimo to i tak nie żałuję tych kilku godzin spędzonych na graniu w bardziej głębszy Q3A. Mimo że widziany przeze mnie obraz nie był idealny, to i tak uzyskany efekt przestrzenności wydaje mi się całkiem niezły. Taka gra może sprawić naprawdę sporo przyjemności. Jednak to są moje odczucia i nie jestem całkowicie pewien, czy wszyscy je podzielają. Wydaje mi się jednak, że warto przynajmniej spróbować pograć przy większej głębi obrazu. A nuż spodoba się wam! :)

PS. Wicked 3D będzie najprawdopodobniej dostępny na stronie FPP Plusa lub w którymś z FPP+MZ.

Pozwól na stronę



Tym razem w Pozwól na stronę autoreklama - strona FPP Plusa. Niewątpliwie największą jej atrakcją jest to, iż można z niej pobrać wszystkie dotychczasowe numery FPP Plus MegaZin - zina w całości poświęconego FPP-kom, którego autorami są ludzie ściśle związani z FPP Plusem. Jeśli ilość tekstów zamieszczanych w "papierowym" FPP Plusie ci nie wystarcza - sięgnij po FPP+MZ, na pewno nie pożałujesz!

http://fpp.actionplus.com.pl/

Top FPP

Oto lista Top FPP, utworzona na podstawie głosów z ostatnich trzech miesięcy:

1. Unreal Tournament - 41 punktów
2. Quake 3 Arena - 36 punktów
3. Red Faction - 19 punktów
4. Max Payne - 18 punktów
5. Alien vs Predator - 15 punktów
6. Half-Life - 12 punktów
7. Return To Castle Wolfenstein - 10 punktów
8. No One Lives Forever - 7 punktów
9. Counter Strike, Quake 2 i Unreal - po 6 punktów

Na marcowe głosy czekam od 15 lutego do 14 marca.

VALKIRIA DONOSI

www.valkiria.net

Szał na punkcie "Władcy pierścieni" trwa w najlepsze. Polski rynek zalały gadgety związane z filmem. Gra karciana ze zdjęciami z superprodukcji sprzedaje się w naszym kraju rewelacyjnie. Gra figurkowa również zyskuje ogromną rzeszę fanów.

Do V-Sieci podłączona została strona poświęcona w całości systemowi autorskiemu "Aliens". Warto tam zajrzeć: http://aliens.vrpg.net.

Ten rok będzie obfitował w konwenty i imprezy związane z fantastyką i RPG w całej Polsce. Pełną listę znajdziecie tutaj: http://konwenty.vrpg.net.

W V-Sieci ruszyła "Tawerna RPG - Online". Jest to strona tworzona przez redakcję kącika z CD-Action. Zapraszam do zwiedzania: http://www.tawerna-rpg.net.

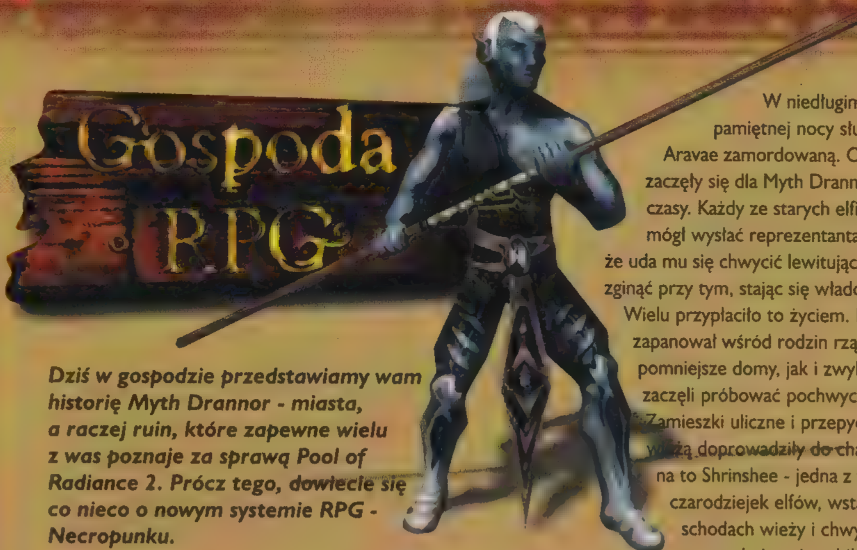
Krążą plotki, że serwis internetowy Valkiria Network ma zająć się także działalnością wydawniczą (chodzi głównie o systemy RPG). No cóż... nie potwierdzamy i nie dementujemy tego. :o)

Audycja "Dzikie Pola", poświęcona grom fabularnym i fantastyce, nadawana na falach "Radiostacji", zmieniła godziny działania. Możecie jej teraz słuchać w nocy z niedzieli na poniedziałek od godziny 02:00 do 04:00. Zapewniam, że warto. Można w niej wygrać wiele atrakcyjnych nagród. Jeśli macie stałe łącze, to na stronie http://www.radiostacja.pl możecie słuchać programu w "real audio".

Konwent Krakon 2002 zakończony. Obszerną relację wraz ze zdjęciami znajdziecie oczywiście tutaj: http://www.valkiria.net.

Tuż przed wakacjami wszyscy miłośnicy kultury i historii XVII-wiecznej Rzeczypospolitej oraz fani systemu "Dzikie Pola" będą mieli okazję wziąć udział w walnym zjeździe. Wśród atrakcji - LARP i wielka biesiada. Więcej informacji znajdziecie na oficjalnej stronie gry: http://www.DzikiePola.com.

Zachęcamy wszystkich do wzięcia udziału w planowanym przez nas wakacyjnym obozie eRPeGowym. Koszty znikome, a świetna zabawa zapewniona. Przez cały czas będzie można grać u najlepszych Mistrzów Gry, odbywać się będą LARP-y i inne atrakcje. Więcej szczegółów oczywiście na Valkirii.



Gospoda RPG

Dziś w gospodzie przedstawiamy wam historię Myth Drannor - miasta, a raczej ruin, które zapewne wielu z was poznaje za sprawą Pool of Radiance 2. Prócz tego, dowiecie się co nieco o nowym systemie RPG - Necropunku.

Historia Myth Drannor

Nigdy w dziejach Faerunu nie było cudu wspanialszego niż potężne Myth Drannor. Bajeczne pałace, setki majestatycznych świątyń radowały oczy podróżnych. Pod osłoną murów miasta mieszkały w doskonałej zgodzie niemal wszystkie dobre rasy Fearunu. Myth Drannor słynęło ze szkół magii, szkolących najpotężniejszych magów krain. Od dawien dawna władzę z mądrością sprawowały elfy - najdłużej Coronal. Gdy nadszedł jego koniec, przywdział starą zbroję i udał się na szczyt najwyższej wieży w mieście. Tam, odprawiając potężne czary, odszedł, pozostawiając tylko swój miecz lewitujący w komnacie. Wraz z tym ostrzem władzę miała przejąć Aravae - bliska krewna Coronala.



W niedługim czasie od pamiętnej nocy służący znaleźli Aravae zamordowaną. Od jej śmierci zaczęły się dla Myth Drannor ciężkie czasy. Każdy ze starych elfich rodów mógł wysłać reprezentanta w nadziei, że uda mu się chwycić lewitujące ostrze i nie zginąć przy tym, stając się władcą miasta. Wielu przypłaciło to życiem. Niepokój zapanował wśród rodzin rządzących, gdy pomniejsze domy, jak i zwykli ludzie zaczęli próbować pochwycić miecz. Zamieszki uliczne i przepychanki pod wieżą doprowadziły do chaosu. Patrząc na to Shrinshee - jedna z wielkich czarodziejek elfów, wstąpiła po schodach wieży i chwyciła za ostrze, które nie zabiło jej swym dotykiem. Przeniosła miecz w tylko jej znane miejsce w nadziei, że jego brak powstrzyma rozjuszony tłum przed obleganiem wieży. Ale potęga Myth Drannor została już zachwiana. Magowie i rzemieślnicy zaczęli opuszczać miasto. Ostateczny cios nadszedł niespodziewanie. Mityczne stwory z legend powróciły, aby szerzyć śmierć i zniszczenie. Z Myth Dranor pozostały tylko dymiące zgliszcza i stosy ciał. Dziś jego ruiny są jednym z najniebezpieczniejszych miejsc w całych krainach.



Piórem Feniksa pisane

Necropunk: Nukleарny Świt

Nuklearna wojna zmieniła oblicze świata. Ogromne metropolie zamieniły się w potężne rumowiska. Miliony ludzi w jednej chwili przestały istnieć. Załamała się gospodarka. Upadły państwa. Nuklearna apokalipsa zagościła na Ziemi. Tylko nielicznym udało się przeżyć. Teraz tworzą nowe osiedla, wioski i miasta. Aby żyć w nowym świecie, trzeba handlować lub walczyć. Mechanicy potrafili uruchomić niektóre maszyny. Dzięki temu czasem, na spękanych autostradach zawalonych wrakami aut i szkieletami tych, którzy próbowali w panice opuszczać miasta, pojawiają się motocykle czy samochody z uzbrojonymi po zęby kierowcami. Postapokaliptyczny świat często zaskakuje i jest szalenie intrygujący. Gdzieś na środku pustyni możemy nagle znaleźć ogromny lotniskowiec, całkowicie pokryty rdzą. W górach ukryte są bazy wojskowe, w których dokonywano różnych eksperymentów.

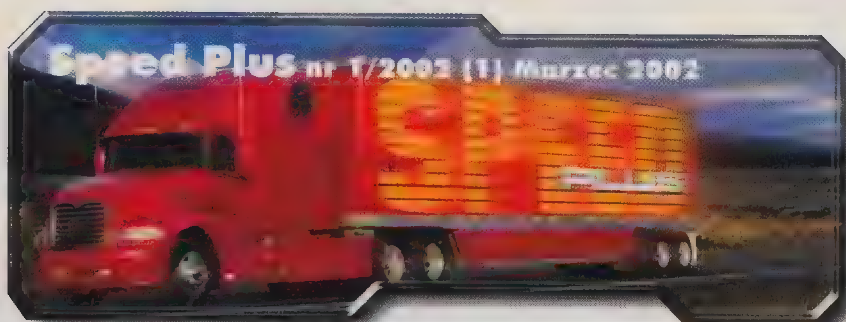




Studio Sarmatia, czyli autorzy pierwszej prawdziwie polskiej gry fabularnej pt. "Dzikie Pola", przygotowali wspaniały system, przypominający swym klimatem serię gier "Fallout", znaną nam z ekranów komputerów czy filmów "Mad Max". Świat jest opisany dokładnie i wyjątkowo interesująco. Dzięki temu "Necropunk: Nuklearny Świt" już teraz skazany jest na sukces. System ma zostać wydany w I kwartale 2002 roku przez wydawnictwo "Portal".

Więcej na ten temat znajdziecie na oficjalnej stronie systemu: → http://www.necropunkvault.com/

Patronem internetowym gry jest serwis Valkiria Network → http://www.valkiria.net



"Witajcie, drodzy czytelnicy. Właśnie jesteście światkami narodzin nowego kącika tematycznego na łamach Action Plusa!". Czy ktoś z was kojarzy te zdania :)? Właśnie od nich rozpoczynał się pierwszy numer FPP Plusa. Dziś postanowiłem zacytować je przy analogicznej sytuacji... Oto bowiem na waszych oczach, drodzy czytelnicy, rodzi się nowy kącik - Speed Plus!

Newsy

- Ludzie z THQ pracują aktualnie nad nowymi wyścigami motocyklowymi MotoGP: Ultimate Racing Technology, które mają być wydane na konsolę GBA (marzec 2002) i Xbox (lato tego roku) oraz na pięć (żadnej daty jeszcze nie podano). W grze będzie można się pościgać wszystkimi znanymi z serii MotoGP motocyklami po 10 istniejących w rzeczywistości trasach.

- Wyścigi samochodowe Burnout, które są już dostępne na PS2, mają być wydane w trzecim kwartale tego roku, również w wersji na Xbox i GameCube. Na razie nie wiadomo, czy nowe wydanie będzie się wiązało z wprowadzeniem jakiś zmian do gry.

- Activision zdecydowało, że ich gra - Race of Champions - zostanie wydana nie tylko w wersji na PS2, ale także na GameCube. Dla podsycenia apetytu kilka marek samochodów, którymi będziemy mogli się w tej grze pościgać: audi, citroen, ford, lancia, mitsubishi, peugeot, porsche, seat, toyota. A na dokładkę kilka screenów.





- Wydanie gry Sega GT 2002 w wersji na Xbox, które zapowiadano na marzec 2002 roku, zostało niespodziewanie wstrzymane. Powody takiego posunięcia firmy Sega WOW Entertainment nie są na razie znane.

- Firma Eden Studios poświęca aktualnie czas trzeciej części gry z serii V-Rally. Prace nad tym tytułem planują zakończyć w czerwcu tego roku.

- CD-Project zakończyło prace nad aktualizacją gry Śnieżny Rajd 2002. Wyścig Skuterów Śnieżnych (być może tytuł ten znany jest wam pod nazwą "Polaris SnoCross"), która powinna być dostępna w sprzedaży już od połowy lutego w cenie 39,90 zł.

Top Speed

Chciałbym, aby jednym ze stałych elementów Speed Plusa była lista najlepszych ścigałek - Top Speed. Głosy na tę listę można oddawać co miesiąc, każdorazowo podając trzy tytuły. Pierwszy otrzyma trzy punkty, drugi dwa, a trzeci jeden. Marcowe głosy proszę przesyłać w mailach (mój adres znajdziecie na końcu kącika) do 14 marca. Najlepiej, by mail zawierający głosy miał temat "Top Speed marzec".

Sławek "Slip" Lipowski
E-mail: slip@actionplus.com.pl

Najdokładniejsze wirtualne auto?!?

Codemasters chwali się, że Ford Focus, którym będziemy mogli poszaleć w grze Colin McRae Rally 3, będzie najbardziej dopracowanym samochodem, jaki do tej pory pojawił się w



grach komputerowych. Focus ma mieć 16 razy więcej szczegółów niż jego odpowiednik z Colin McRae Rally 2! Przyznaję, że obrazki przedstawiające ten samochód wyglądają naprawdę niewiarygodnie...

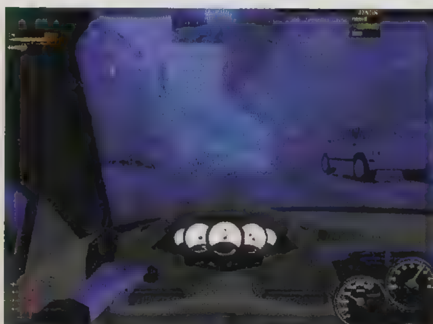


Zwiększamy realizm!

Programiści, graficy, dźwiękowcy... Wszyscy oni wkładają mnóstwo pracy w to, aby realizm w grach wyścigowych stał na jak najwyższym poziomie. Dziś nawet typowo zręcznościowe ścigałki muszą mieć realizm jazdy przynajmniej zgodny z rzeczywistością. Zadaniem autorów gry jest sprawić, by gracz czuł się jak za kierownicą prawdziwego samochodu. Jednak na rozmiar tego odczucia wpływ ma także gracz...

TPP or FPP

Większość gier wyścigowych oferuje przynajmniej dwa widoki do wyboru - z kamery wiszącej za i lekko nad samochodem oraz zza kierownicy. Wybranie pierwszego z tych wariatów sprawia, iż czujemy się raczej, jakbyśmy prowadzili zdalnie sterowaną zabawkę niż prawdziwy samochód czy motocykl. Osobom żądnym jak największej dawki realizmu polecam widok zza kółka, który może nie zawsze jest wygodniejszy, ale pozwala czerpać z jazdy dużo więcej przyjemności. Oczywiście od tej reguły istnieją wyjątki. Czasami widok zza kierownicy wprost



odpycha (np. wtedy, gdy deska rozdzielcza jest wyjątkowo szpetna lub gdy - o zgrozo - kierownica znajduje się po prawej stronie).

Manual or Automatic

Również wybór rodzaju skrzyni biegów ma niebagatelny wpływ na realizm. Automat wydaje się być zbawieniem, gdyż znacznie ułatwia grę. Jednak nie ma nic za darmo. Brak możliwości ręcznej zmiany biegów zabiera również dużo frajdy wynikającej z jazdy wirtualnym motocyklem czy samochodem. Gdy pozostawimy "zabawę skrzynią" komputerowi, zniknie uczucie pełnego panowania nad pojazdem. W końcu nie prowadzimy go samodzielnie - pomaga nam komputer! Manualna zmiana biegów może na początku sprawiać wiele trudności, jednak nie potrzeba dużo czasu, by się do tego przyzwyczaić. A korzyści są przecież spore i nie mam na myśli tylko większej przyjemności płynącej z jazdy, ale także np. możliwości stosowania sztuczek, których przy automatycznej skrzyni po prostu nie da się wykonać (szczegóły w następnym Speed Plusie). :)

IMHO: FPP and Manual

Każdy z was domyśla się chyba, że preferuję jazdę z wykorzystaniem ręcznej skrzyni biegów i widoku zza kierownicy. Większe znaczenie ma dla mnie czerpanie jak największej frajdy z jazdy niż wykręcenie lepszych o kilkadziesiąt setnych czasów. Inna sprawa, że w wielu przypadkach jedno drugiego nie wyklucza. Widok zza kierownicy czasami pomaga lepiej wyczuć samochód. Z kolei automat działa z reguły dość ospale i zmieniając biegi manualnie, można zyskać sporo cennych sekund. Spróbujcie - a nuż się wam spodoba! ;)

Pocałunek Smoka

Film "Pocałunek Smoka" to najnowsze dzieło znanego twórcy francuskiego Luca Bessona (m.in. "Leon zawodowiec", "Piąty element", "Joanna d'Arc", "Nikita"). Ostatnią jego produkcją, która w Polsce cieszyła się sporą popularnością, było "Taxi 2" (Besson był również reżyserem "Taxi"). Twórca specjalizuje się w filmach akcji, które jednak nie są jedynie zgrabnie wyreżyserowanymi widowiskami. Każdy film Bessona ma również treść, charakter i klimat, które sprawiają, że opowiedziane przez niego historie nabierają życia i znamion realności. Być może dzieje się tak dlatego, że Besson potrafi tak dobrze zarysować postacie i ich osobowości, oraz doskonale skomponować je z wartką i żywiołową akcją. Mam nadzieję, że to zgranie będzie widać również w "Pocałunek Smoka". Film wszedł na ekrany naszych kin 1 lutego.

"Pocałunek Smoka" opowiada historię oficera operacyjnego z Szanghaju - Liu Jiuan. Policjant przyjeżdża do Paryża, aby przeprowadzić śledztwo. Poszukiwania doprowadzają go do skorumpowanego inspektora policji francuskiej - Richarda (Tcheky Karyo, którego znamy z takich obrazów, jak "Podbój raju", "GoldenEye", "Bad Boys", "Joanna D`Arc", "Patriota"). Liu zostaje uwikłany i oskarżony o morderstwo, i tak zaczyna się jego walka o życie. W pojedynku tym nie będzie osamotniony. Towarzyszy mu Jessica, którą w filmie gra Bridget Fonda (m.in. "Sublokatorka", "Dwa miliony dolarów napiwku", "Jackie Brown", "Prosty plan").

Luc Besson, jako właściciel studia, gdzie powstał film, autor scenariusza i "ojciec" przedsięwzięcia, nadał mu charakterystyczny dla siebie ton czarnego humoru, lekkiej autoironii i mistrzowskiego mieszania gatunków. Z niebywałą dbałością

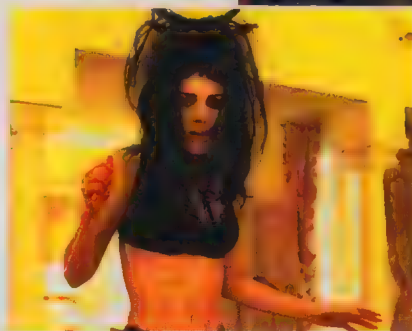




Wbrew pozorom jest to scena walki. :)



- Słyszałaś, że gra z nami Jet Li?
- Naprawdę! Jejku, a ja taka nieuczesana!



dopracowane sceny walk w stylu wu-shu zachwycają precyzją i rozmachem. To James Bond, Bruce Lee i Leon Zawodowiec ze sporym udziałem Nikity. A wszystko to dzieje się w najromantyczniejszym mieście świata, tu ukazanym jako siedlisko korupcji i płatnej miłości...

Takasha

Pytanie do Jet Li

Jak zaczęła się twoja przygoda z sztukami walki? Do umiejętności, jakie prezentujesz na ekranie nie dochodzi się w ciągu kilku miesięcy, prawda?

Let Li: W pierwszych latach nauki sztuk walki musiałem ćwiczyć od ośmiu do dziesięciu godzin dziennie. Wtedy chodziło głównie o wyostrzenie możliwości fizycznych, siły, giętkości, sprawności, szybkości i refleksu. Ale wydaje mi się, że dużo ważniejszy jest aspekt duchowy i umysłowy sztuk walki. Musiałem się go nauczyć po opanowaniu aspektów fizycznych. To sama nauka, kontrolowanie walki mają znaczenie. Umysł, serce i ciało uzupełniają się i stymulują nawzajem. Po opanowaniu aspektu umysłowego sztuki walki stają się ekspresją, prawdziwą sztuką.

Wu-shu i Jet Li

Duchowy skarb Chińczyków, wu-shu, jest dziś znany na całym świecie. Uznaje się jego zalety w harmonijnym kształtowaniu osobowości i efektywnym promowaniu zdrowia, długowieczności i siły woli. Wu-shu istnieje od wielu stuleci, a za jego źródło przyjmuje się "Księgę Przemian" i "Sztukę wojenną" autora Sunzi. Styl składa się z ciosów i gestów, które mogą być praktykowane w pojedynkę lub z partnerem, z gołymi rękami lub z bronią, szablą, szpadą, mieczem lub pałką. W szóstym wieku wu-shu praktykowali mnisi-wojownicy w klasztorach. Na ich flagach widniało motto: "W czasach zagrożenia stajemy się generałami, w czasach pokoju jesteśmy mnichami". Mnisi buddyjscy z klasztoru Shaolin walczyli z zaciężnymi armiami dynastii Qi, Tang i Ming, podczas tłumienia rebelii.
W dzisiejszych Chinach standaryzowanego wu-shu naucza się od lat 50. Istnieje wiele szkół oraz międzynarodowych i krajowych turniejów. Jet Li jest jednym z najsławniejszych reprezentantów tej dyscypliny, którą uprawia od 28 lat. W latach 1974, 1975, 1977, 1978 i 1979 zdobywał złote medale.

str.60!

Witajcie ponownie na naszej tajemniczej i pełnej niespodzianek [eeee... jakich? - red. nacz.] stronie 60. Po raz kolejny ja, Jah Jah, szalony fan "Gwiezdnych Wojen" poprowadzę was za rączkę przez wypełniony Mocą świat korespondencji, która dociera do Action Plusa. Piszcie do nas pod adresem redakcji (KONIECZNIE z dopiskiem "str. 60") lub mailem na str60@actionplus.com.pl. A teraz - zaczynamy!

Cze!

Z tą stroną 60 mieliście świetny pomysł. Brakowało w gazetce takiego miejsca, w którym czytelnicy mogliby pisać, co im na duszy leży. Ale mam w związku z tym jedno pytanie. Czy to, że oddajecie tę stronę dla czytelników i że możemy tu pisać wszystko, co chcemy, oznacza, iż będziecie drukować np. teksty "kocham Mariolkę z 5B i chcę o tym powiedzieć całemu światu!" albo "kiedy gram na konsoli, mam na palcach odciski. Znacie na to jakiś dobry środek?". No, mam nadzieję, że nie, bo to byłoby jak "Napisz do Kasi" w jakiś gazetkach dla nastolatek. Chyba nie, co?

Bąkol

Jah Jah: *Cóż, miłość to wspaniałe uczucie, dlaczego nie mielibyśmy o tym pisać?!? A tak poważnie - mamy nadzieję, że nasi czytelnicy nie będą do nas pisać o takich problemach, a jeśli zaczną, to... zastanowimy się nad tym problemem. Natomiast zaintrygowała nas sprawa z odciskami - patrz ramka "Siostra Plus radzi".*

Siema!

Niedawno kupiłem konsolę PlayStation 2 i szukając informacji o mojej konsolce oraz grach na nią, kupiłem waszą gazetkę. Mam też PC, także pełna wersja gry była drugim powodem, dla którego kupiłem gazetę. I gdyby nie to, byłbym rozczarowany, bo konsole potraktowano troszeczkę po macoszemu. Czy zamierzacie coś z tym zrobić? Nara!

Fiolek

Jah Jah: *Nie jest chyba tak źle, co? W Action Plus coraz więcej konsol - sprawdź w tym numerze kilka opisów nowości na PS2. Czy zamierzamy coś zrobić w tym kierunku? Jasne, człowieku! Już wkrótce w Action Plus zajdą duże zmiany - oczywiście na lepsze - i ty też będziesz na pewno bardziej zadowolony.*

Cześć!!!

Macie zamiar przedstawić kiedyś całą redakcję w jakimś specjalnym artykuliku? Kiedy czytam wasze podpisy pod obrazki albo komentarze redakcji na końcu recenzji, wydaje mi się, że jesteście kupą nieźle zakręconych typków. Myślę, że byłoby to ciekawe dla czytelników, gdybyście pokazali własne facjaty, napisali coś o zainteresowaniach - jakiej słuchacie muzy, jakie gry lubicie itd. Zróbcie coś takiego.

Tekte

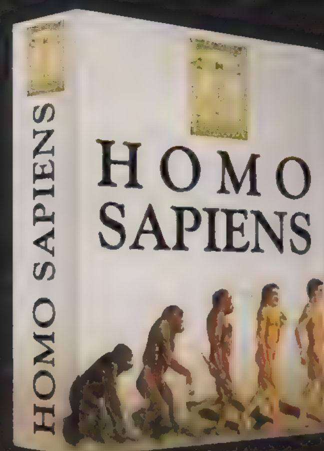
Jah Jah: *Wiesz, my jesteśmy takimi skromnymi facetami, że właściwie nie za bardzo lubimy się pokazywać. Zresztą wtedy wyszłoby, że tak naprawdę całą gazetę robię ja, a wszyscy inni to tylko moje wcielenia. ;-) A tak szczerze - chłopaki zaczynają powoli marzyć o sławie i chwale, dlatego też nie jest wcale wykluczone, że niedługo pokażemy swoje buźki i wpuścimy was do naszego pokręconego świata, gdzie plakaty z "Gwiezdnych Wojen" wiszą obok zdjęć kulturystów, nad komputerami unoszą się dźwięki hip hopu i nie tylko; a walka o to, kto ma recenzować najgorętsze tytuły, przeradza się w sceny znane fanom serii Mortal Kombat.*

Co za pomysł!

Tym razem pomysł niezwykły i bardzo, ale to bardzo japoński. Japończycy znani są z tego, że wymyślają dziwaczne gry (np. przygody małpy zamkniętej w szklanej kuli - miniquiz bez nagród - co to za tytuł?), a ten pomysł jest rzeczywiście nietypowy. Spodobał się też nam dlatego, że w pełni wykorzystuje unikalne możliwości konsolowego joypada - a "Co za pomysł" tego numeru to gra przeznaczona właśnie na konsole. Z tej racji nagrodę otrzymuje Radek Ł. z Wrocławia. Tak trzymać - może twoim zawodem stanie się projektowanie gier!

Pomysł:

To gra, która mogłaby się nazywać na przykład Homo Sapiens albo Człowiek. Może być wydana tylko na konsole takie z padem z dwoma analogowymi gałkami - np. PS2. Jedna gałka odpowiadałaby za ruchy rąk, druga za ruchy nóg. Przyciski powodowałyby, że ręce chwytałyby się przedmiotów itd. Gra mogłoby mieć dwa tryby dla jednego gracza - jeden Życie, a drugi Ewolucja. W tym pierwszym gracz zaczynałby od niemowlaka, który musiałby się nauczyć chodzić, łapać przedmioty, jeść, pisać - i tak dalej aż do wieku dojrzałego. Drugi tryb, Ewolucja, przedstawiałby właśnie ewolucję gatunku ludzkiego - rozpalanie ognia, wymyślenie koła i inne tego typu ważne wydarzenia w historii naszej cywilizacji. Gra byłaby zrealizowana jako FPP. Co wy na to?



Action Plus ocenia:

pomysł - jak pisaliśmy we wstępie oryginalny i ciekawy. Wszystko zależy od tego, czy udałoby się przełożyć go na odpowiadające idei sterowanie - musiałoby to być bardzo intuicyjne. Ale to powinno dać się zrobić, bo analogowe drążki w padach konsol nadają się do tego znakomicie.

Siostra Plus radzi:

Mam problem - od grania na konsoli mam na dłoniach odciski. Jak z tym walczyć?



Siostra Plus radzi: dobrym, domowym sposobem na odciski jest moczenie dłoni (lub stóp) w ciepłej oliwie (byle nie za ciepłej - nie chcesz chyba zrobić sobie z dłoni jesieni średniowiecza?!?). Jeśli od tygodni nie odrywasz się od konosli, odciski są na pewno poważne - wtedy kup w aptece złuszczającą maść na odciski (np. Keratolysin).

Lista przebojów

Jak co miesiąc witam w liście przebojów. Przypominam, że listę Top Ten Plus ustalacie sami, wysyłając pod naszym adresem kartki pocztowe z własnymi propozycjami. Pozostałe top listy są drukowane za European Leisure Software Publishers Association.

W tym notowaniu zmiany nie są tak dramatyczne jak poprzednio. Wyraźnie widać, że GTA 3 bardzo wam się spodobało. Posiadacze PS2 uznali również, że tytuł ten jest po prostu najlepszy. Pojawił się już THPS 3 i na pewno w następnym notowaniu pójdzie wysoko w górę. Klan PC ciągle trzyma się ciepła rodzinnego w The Sims, ale zapewne tylko do wiosny. Na liście GBA pojawiła się nowość - Advance Wars. Mimo że strategie na GBA nie miały dobrej passy, gierka ta ma szansę znaleźć się na szczycie. Przekonamy się o tym już za miesiąc.

Koniec ględzenia, zobaczcie sami, w co się teraz gra. :)

W tym numerze nagrodę - grę, zdobył Wojtek G. z Sopotu. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wystarczy tylko przedstawić własną propozycję hitów!

Top Ten Plus



1 GTA 3 (6)

Uwaga, do wszystkich radiowozów! Niedługo należy się spodziewać nowej fali kradzieży samochodów! W mieście grasuje GTA 3. Wysoka pozycja GTA ma chyba związek z falami kradzieży samochodów!



2 Return to Castle Wolfenstein (3)

Jest rok 1943. Mroczny Książe Heinrich został ponownie przywrócony do życia po tysiącu lat spędzonych w piekle. Miłośnik okultyzmu i starożytnych tajemnic gauleitner SS, Heinrich Himmler, odnajduje sposób na "ostateczne rozwiązanie". Kto złamie potęgę hitlerowskiej machiny wojennej?

3 Throne of Darkness (2)

Giera akcji z elementami cRPG, której scenariusz osadzono w feudalnej Japonii. Trzeba pokonać Księcia Ciemności i jego armię. Kierujemy drużyną czterech samurajów i mścimy się za zabicie Daimyo - przywódcy naszego klanu. Słodka zemsta.



4 FIFA 2002 (4)

Jak co roku EA Sports ofiarowało wyznawcom piłki kopanej nową edycję gry. Nowe menu, opcje menedżerskie itd.

5 Max Payne (9)

Max mści się za śmierć żony i córki. Likwiduje wszystkich jak leci, ale robi do dobrze i woooolnooo (bullet time). Swoją drogą, giera cały czas utrzymuje się w czołówce TTP.

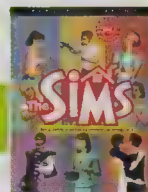


6 Aliens vs. Predator 2 (1)

Trzy w jednym, czyli do wyboru misja Marine, Obcy albo Predator. Przerażająca rozgrywka, w której możesz zginąć na wiele sposobów. Strach się bać! Przypominam tylko, że ostatnio giera ta była na pierwszym miejscu. Co za upadek! Za co ją tak ukaraliście?!

7 Diablo 2 (7)

Pan Zniszczenia naprawdę jest nieśmiertelny. Już trzeci miesiąc utrzymuje się na tej samej pozycji. To jedyny taki przypadek w TTP!



8 The Sims (8)

Symulator normalnego życia. Dla tych, którzy chcą mieć dom, żonę, dziecko. Ciekawe, że na liście TTP nie znalazł się dodatek do Sims. Widać - od randek wolicie solidne związki małżeńskie.

9 Tony Hawk's Pro Skater 3 (N)

Tony ponownie wspina się na Top Ten Plus. Tym razem z 3 częścią gry. W tym tytule przede wszystkim popracowano nad lokacjami, ale oczywiście nie zabraknie atrakcji na rampie i ulicy.



10 Harry Potter - Philosopher's Stone (N)

Philosopher's Stone - trzeba wykończyć Sami-Wiecie-Kogo. Zanim jednak do tego dojdzie, Harry będzie musiał nauczyć się wielu rzeczy w Hogwarcie i wygrać wyścig na miotły ze zdradzieckim Mayfloy'em.

PC

MNL	PP
1 The Sims: Hot Date	2 ▲
2 [illegible]	1 ▲
3 Norton Antivirus 2002	- N
4 [illegible]	4
5 Harry Potter - Philosopher's Stone	1 ▼

The Sims: Hot Date - Randka to dodatek, gdzie wreszcie można skoncentrować się na sferze emocjonalno-erotycznej. Niestety dzieci nadal przynosi pani z opieki społecznej! Ostatnio tytuł ten był na drugim miejscu. Jak widać: "te sprawy" bardzo zainteresowały graczy, heh. :)

Norton Antivirus 2002 - też się zdziwiłem, gdy zobaczyłem ten tytuł na Europejskiej Liście Przebojów. To jednak prawda. Antywirusowy pakiet Dr Nortona okazał się bardziej popularny od Harry Pottera i jego kamienia filozoficznego!

GBA

MNL	PP
1 Mario Kart: Super Circuit	1
2 Advance Wars	- N
3 Harry Potter - Philosopher's Stone	2
4 Warioland 4	4
5 Super Mario Advance	3

Mario Kart: Super Circuit - bracia Mario trzymają się mocno. Już drugi miesiąc na pierwszym miejscu! Wyścigi podobne trochę do Crazy Circut.

Advance Wars - to nowość na liście przebojów. Niesamowita strategia turowa z oszałamiającą grafiką. Historia opowiada o konflikcie pomiędzy państwami Orange Star i Blue Moon.

PS2

MNL	PP
1 Grand Theft Auto 3	1
2 Max Payne	- N
3 007: Agent Under Fire	3
4 Pro Evolution Soccer	- N
5 Dropship: United Peace Force	- N

GTA 3 - ta giera naprawdę święci triumfy. Drugi miesiąc na pierwszym miejscu! Dla nierozważnych kierowców i posiadaczy samochodów informacja: GTA 3 to symulator, na którym powinni trenować wszyscy, którzy szkolą się w złodziejskim fachu i "specjalizują" w samochodach. "Uwaga! Ukradziono zielony viper! Wszystkie radiowozy na 5th avenue!".

Pro Evolution Soccer - "piłkarski poker" dla fanów piłki kopanej. Supergrafika i... nazwiska prawdziwych sław piłkarskich. Trudno się dziwić, że gra przebojem weszła na listę.

MNL - miejsce na liście, **PP** - poprzednia pozycja

Grand Theft Auto 3 (PS2)

Zamieszki
W czasie gry wprowadź sekwencję: dół, góra, lewo, góra, X, R1, R2, L2, L1.
Zmiana kostiumów
W czasie gry wprowadź sekwencję: prawo, dół, lewo, góra, L1, L2, góra, lewo, dół, prawo.
Chcesz lepiej jeździć?
W czasie gry wprowadź sekwencję: R1, L1, R2, L1, lewo, R1, R1, trójkąt.
Mgła
W czasie gry wprowadź sekwencję: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X.
Deszcz
W czasie gry wprowadź sekwencję: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, O.
Normalna pogoda
W czasie gry wprowadź sekwencję: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, trójkąt.
Większe Gore!
W czasie gry wprowadź sekwencję: kwadrat, L1, O, dół, L1, R1, trójkąt, prawo, L1, X.
Zwiększenie poziomu Wanted
W czasie gry wprowadź sekwencję: R2, R2, L1, R2, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo.
Przyspieszenie czasu
W czasie gry wprowadź sekwencję: 3*O, 5*kwadrat, L1, trójkąt, O, trójkąt.
Zmniejszenie poziomu Wanted
W czasie gry wprowadź sekwencję: R2, R2, L1, R2, góra, dół, góra, dół, góra, dół.

Star Trek Voyager: Elite Force (PS2)

Wszystkie bronie
W czasie gry naciśnij pauzę i naraz klawisze: L1, L2, R1, R2, L3, a następnie SELECT.
Życie - mnóstwo życia!
W czasie gry naciśnij pauzę i naraz klawisze: L1, L2, R1, R2, a następnie SELECT - będziesz miał 999 życia.
Uzupełnienie zbroi
W czasie gry naciśnij pauzę i naraz klawisze: L1, R1, a następnie SELECT - będziesz miał 100 pancerza.

Soldier of Fortune (PS2)

Uzupełnienie amunicji
W czasie gry naciśnij SELECT, a następnie R1 oraz kwadrat + lewo. Kod ten możesz powtarzać tyle razy, ile tylko chcesz!
Włączenie God Mode'a
W czasie gry naciśnij SELECT, a następnie wciśnij i przytrzymaj klawisze R1, L1, R2, L2 oraz kwadrat. Naciśnij lewo, wróć do gry - będziesz niezniszczalny! Jeśli ci się znudzi, wprowadź ten kod jeszcze raz, a wszystko wróci do normy.

The Bouncer (PS2)

Inne kostiumy
Przytrzymaj L1, L2, R1 lub R2, naciśnij X, wybierz postać na ekranie wyboru bohaterów. Uwaga: nie daje żadnego efektu w Story Mode.

Ukryte animacje
Aby je zobaczyć, musisz ukończyć grę jako Sion.
Dodatkowe postacie
Wystarczy, że będziesz kończył grę w Story Mode - za każdym razem będziesz miał kogoś nowego do wyboru. Dodatkowe postacie można zdobyć, kończąc grę w normalnym trybie. Do postaci, którymi będziesz mógł zagrać, dołącza wtedy Echidna, Dauragon1, Dauragon2, Dauragon3, Mogetsu, Mogetsu unmasked, PD-4, Dominique oraz Kaldea.
Wyższa ranga postaci
Za każdym razem gdy kończysz grę w Story Mode, ranga dodatkowych postaci w trybach Versus i Surviwal wzrośnie. Nie dotyczy to jednak Volt, Sion oraz Kou. Kiedy zdobędą oni rangę S, wszystkie dotychczas odblokowane postacie także zdobędą rangę S.
Echidna
Gdy ukończysz poziom MSD Cargo Train, odblokujesz Echidna w trybach Versus oraz Survival.
Dauragon bez koszuli
Ukończ po raz trzeci grę dowolną postacią. Gdy drugi raz pokonasz Dauragon, ten wstanie i będzie walczył z gołym torsem. Gdy go pokonasz, odblokujesz go w trybach Versus i Survival.
Dauragon walczący jedną ręką
W Story Mode musisz pokonać Dauragona w pierwszym spotkaniu, a w trybach Versus i Survival pojawi się jego jednoręczna wersja.
Dominique
W Story Mode musisz dojść do momentu, gdy rozwala ona grupę PD-4 - wówczas pojawi się w trybach Versus i Survival.
Kaldea
Pokonaj ją przed ostatnim spotkaniem z Dauragonem, a pojawi się - wiadomo gdzie.
Kou w kostiumie MSF
Graj jedynie Kou. Zapisz grę, gdy Kou wejdzie do budynku Mikado jako żołnierz MSF, a ta jego wersja pojawi się w Versus i Survival.
Leann Caldwell
Grając tylko Kou, przejdź grę. Po pokonaniu Dauragona zobaczysz animację, a po niej będziesz walczył z Leann - wówczas pojawi się - wiadomo gdzie.
Master Wong
Wybierz Volt lub Kou w ich historii w budynku Mikado; jeden z nich musi też pokonać Kaldea. Następnie gdy będziesz walczył z Dauragonem, wybierz Siona. Po walce przypomni sobie walkę z Master Wongiem - gdy ją wygrasz, pojawi się tam, gdzie zwykle.
Mugetsu w masce
Musisz ukończyć poziom Mikado Building-Hanging Garden, a pojawi się tam, gdzie wszyscy.
Mugetsu bez maski
Tym razem musisz ukończyć poziom Galeos-Mid Flight.
PD-4
Pokonaj go w Story Mode.
Sion z czarnym kapturem
Musisz ukończyć Survival Mode, pokonując Siona w kapturze.
Wong Leung
W czasie gry używaj jedynie Volt lub Kou, jednak w trakcie ostatniej walki z Threw wybierz Siona. Wróci pamięć i po walce będziesz miał dostęp do Wong Leung.

007 Racing (PS2)

Odblokowanie wszystkich cheatów
Jako swoje imię wpisz MMMQRRQ, a będziesz miał dostęp do wszystkich cheatów.

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (PS2)

Poziom trudności Pro
Na ekranie wyboru poziomu trudności najedź kursorem na Difficulty i wciśnij jednocześnie L1 + R1.
Samochody do wygrania
Licencje torów (srebrna/brązowa)
Mid-Field Raceway: Mazda RX-7 Bathurst Type R
Tokyo R246: Subaru Impreza WRX STi Prodrive Style
Swiss Alps: Pennzoil Nismo GT-R
Tahiti Maze: Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car
Autumn Ring: Nissan Skyline GT-R M-spec
Mid-Field Raceway II: Toyota Castrol Tom's Supra
Tokyo R246 II: Raybrig NSX
Swiss Alps II: Toyota RSC
Tahiti Maze II: Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally Car
Autumn Ring II: Nissan MM
Poziom normalny
Mid-Field Raceway: Daihatsu Copen
Tokyo R246: Nissan Z
Swiss Alps: Mitsubishi CZ-3 Tarmac
Tahiti Maze: Mazda Atenza
Autumn Ring: Mazda RX-8
Mid-Field Raceway II: Suzuki GSX-R/4
Tokyo R246 II: Honda NSX-R
Swiss Alps II: Subaru Impreza Rally Car
Tahiti Maze II: Toyota pod
Autumn Ring II: Nissan MM-R
Poziom Pro
Mid-Field Raceway: Calsonic Skyline
Tokyo R246: Honda Dualnote
Swiss Alps: Honda Integra Type R LM Edition
Tahiti Maze: Pennzoil Zexel GT-R
Autumn Ring: Nissan GT R Concept
Mid-Field Raceway II: Esso Ultraflo Supra
Tokyo R246 II: Loctite Mugen NSX
Swiss Alps II: Arta NSX
Tahiti Maze II: Au Cerumo Supra
Autumn Ring II: Honda NSX-R LM Edition Road Version

Aquanox (PC)

Wystartuj grę z parametrami (w linii komend): -redrum -stendek [aqua.exe -redrum -stendek].

W czasie gry użyj klawiszy:
F7 - god mode on/off
F8 - niewidzialność on/off
F1 - misja zaliczona (AUTO)
F11 - misja zaliczona (MANUAL)
F12 - na wypadek gdybyś chciał przegrać...

Chcesz mieć kupę kasy?
Wejdź do katalogu aquanox/dat/sav folder. Za pomocą dowolnego edytora tekstu otwórz plik player_start.des. Możesz w nim zmienić liczbę kredytek, z którymi zaczynasz grę. Bezpieczną granicą jest 999999 - możesz spróbować wpisać więcej, ale nie ma potrzeby, bo ta liczba w zupełności na całą grę wystarcza, tym bardziej że gotówką tą będziesz dysponował przez całą grę. Poza tym większe liczby mogą zawiesić grę, a tego lepiej uniknąć.

Star Trek: Armada 2 (PC)

W czasie gry naciśnij Enter, wpisz cheat i ponownie Enter:
kobayashimaru - wygrywasz misję
kobayashimaru_lost - przegrywasz misję
canofwhoopass - podkręca AI twoich statków
showmethemoney - dostajesz 2000 dilithium
bradcast - ???
directed - ???

Jeśli lubisz grzebać w plikach konfiguracyjnych, masz jeszcze kilka innych opcji. Wystarczy, że otworzysz edytorem tekstu plik RTS_CFG.H.

Poziom trudności i obrażenia statku
Musisz odnaleźć tekst // // DIFFICULTY SETTINGS // // i występujące po nim float EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0; jeśli zmienisz je na 0.0, twój statek nie będzie ulegał uszkodzeniom podczas walki! Ale uwaga - niektóre mgławice i tak będą mogły go zniszczyć, o ile tylko będziesz w nich przebywał zbyt długo.
Zwiększenie liczby oficerów
Musisz odnaleźć tekst int SINGLE_PLAYER_OFFICER_LIMIT = 600; i zamienić 600 na 999.

Medal of Honor (PC)

Wersja demo
Wystartuj grę z wpisanymi w linii komend parametrami: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.

UWAGA! Jeśli w linii komend NIE masz cudzysłowów, wygląda to np. tak: D:\mohdemo\MOHAADemo.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Jeśli masz cudzysłowy, będzie to wyglądało tak: "C:\moh demo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.

W czasie gry naciśnij [~], wpisz cheat i naciśnij Enter:
dog - god mode
fullheal - energia na maks
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry

Pełna wersja
Postępuj identycznie jak w wersji demo - z tym, że tu masz więcej cheatów do wyboru.
dog - god mode
fullheal - energia na maks
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany

notarget - wersja gry
fullheald - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x y z - teleportacja do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks 100)
kill - pa, pa

giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie
colt45 - Colt 45
m2frag_grenade - Frag Grenade (cytrynki)
p38 - Walther P38
steilhandgranate - Steilhandgranate (grzybki)
m1_garand - M1 Garand
kar98 - Mauser KAR 98K
shotgun - Shotgun
Bazooka - Bazooka
panzerschreck - Panzerschreck
bar - BAR (karabin maszynowy)
mp44 - StG 44
thompsonsmg - Thompson
mp40 - MP40
springfield - Springfield '03 Sniper
kar98sniper - KAR98 Sniper

map nazwa - skok na level o nazwie:
m1l1; m1l2a; m1l2b; m1l3a; m1l3b; m1l3c; m2l1; m2l2a; m2l2b; m2l2c; m2l3; m3l1a; m3l1b; itd. aż do m6l3e

Jeśli chcesz uzyskać nazwy wszystkich map, zajrzyj do katalogu main\pak5.pak3.

MegaMan X (PC)

Cheat mode
W czasie gry wpisz: **XSTUFF**.

Project Eden (PC)

Wystartuj grę z dodanym do linii komend parametrem -cheat.
(Np. D:\ProjectEden\Eden.exe -cheat.) Podczas gry kliknij prawym przyciskiem myszki, by wywołać menu. Teraz kliknij [!] wpisany trójkąt w dolnym prawym rogu, by wejść w cheat mode.

UWAGA! Niektóre cheaty wymagają, by włączać je osobno dla każdego z członków teamu, inne włączane są od razu dla wszystkich.

Project Eden (PS2)

Odblokowanie cheatów
W czasie gry wciśnij X, by przejść na Team Screen. Następnie naciśnij i przytrzymaj SELECT. Teraz pchnij lewy analog do przodu i zrób nim trzy kółka zgodnie ze wskazówkami zegara, a następnie od razu - trzy razy - w stronę przeciwną. Jeśli zrobiłeś to dobrze, pod ikoną Log powinna pojawić się nowa ikona - wybierz ją, a przejdziesz do Cheat Menu.

Robot Wars (Arenas Of Destruction) (PC)

Na ekranie startowym, gdy pojawi się pytanie o imię, podaj JPEARCE. Dostaniesz mnóstwo kasy, a dodatkowo będziesz mógł kupić dowolny robot.

S.W.I.N.E. (PC)

Naciśnij [SHIFT] + [ENTER], by otworzyć konsolę, i wpisz:
smarten - podkręcasz ranking zaznaczonych jednostek
no money - 1000 kasy
quicker than death - rozwalasz wroga jednym strzałem
blitzkrieg - skok na następny level
instant delivery - jednostki poruszają się szybciej
show fps - ilość "ramek" na sekundę

Serious Sam: The Second Encounter (PC)

Demo
Naciśnij [~], by wywołać konsolę, wpisz cheat i naciśnij Enter:
please god - god mode
please refresh - odnawia energię
please fly - latamy
please ghost - przenikamy przez ściany
please tellall - widzimy wszystkie wiadomości

FIFA 2002 (PC)

Ekstra Turnieje
Wygraj AFC World Cup Qualification, by otrzymać: Asian Nations Cup mode oraz zdjęcie Myung Bo Hong (Korea Płd.).
Wygraj UEFA World Cup Qualification mode, by otrzymać:
European Championship mode oraz zdjęcie Francesco Tottiego (Włochy).
Wygraj CONMEBOL World Cup Qualification mode, by otrzymać:
Copa America mode oraz zdjęcie Roberto Carlosa (Brazylia).
Wygraj CONCACAF World Cup Qualification mode, by otrzymać:
Gold Cup mode oraz zdjęcie Ruud Van Nistelrooya (Holandia).
Wygraj EFA mode, by otrzymać:
Zdjęcie Nuno Gomesa (Portugalia) .
Wygraj European Championship Cup mode, by otrzymać:
Zdjęcie Ikera Casillasa (Hiszpania).
Wygraj European Chamipionship mode, by otrzymać:
Zdjęcie Thierry Henry'ego (Francja).
Wygraj Copa America mode, by otrzymać:
Zdjęcie Henrika Larssona (Szwecja).
Wygraj Gold Cup mode, by otrzymać:
Zdjęcie Tomasza Radzińskiego (Kanada).
Wygraj wszystko powyżej, by otrzymać:
FIFA Confederation's Cup mode oraz zdjęcie Steve Marleta (France) + parę innych atrakcji.

Ghost Recon (PC)

Naciśnij Enter NA KLAWIATURZE NUMERYCZNEJ i wpisz:
Superman - god mode
TeamSuperman - zespołowy god mode
Shadow - niewidzialność
TeamShadow - niewidzialność dla oddziału
ammo - nieskończona amunicja
refill - uzupełnij ekwipunek
autowin - wygrywamy misję
chickenrun - granaty zmieniają się w kurczaki
god - bozia cię pokaże!
extremepaintball - wyłącza AI
toggleai - to samo
teleport - teleportacja?
mark - zaznacza miejsce na mapie (do teleportacji?)
toggleshowframerate - ilość fps
perf - ???
setgama #.# - jaskrawość ekranu (wyjściowa 0,5)
togglemovetrees - zamraża drzewa
quit - bye...

Krypton Egg (PC)

Kody do leveli:
11 - 310A
21 - bfe6
31 - 7bd7
41 - 87e4
51 - 210

Zorro (PC)

Kiedy spadasz z dużej wysokości, naciśnij szybko Esc i odpowiedz NO na pytanie, czy chcesz wyjść z gry. Po powrocie do gierki okazuje się, że upadek nie zaszkodził ci.

Hooligans: Storm Over Europe (PC)

Podczas gry naciśnij CTRL i wpisz poniższe cheaty: broodjekroket; frikandel; frietjewaterfiets; bereklauw; hamburger; mexicanosate; vlammetjes; shaslick; kipkorn; kaassoufle; patatmet; frietspeciaal; frietjeoorlogmetuitjes; stamppot; boerenkoolmetworst

MotoRacer 3 (PC)

Otwórz dowolnym edytorem tekstu plik Data\ levels \barcelon\Script\level.ini. Teraz znajdź linijkę NbMaxMotos=12 i zmień 12 na 1, a następnie linijkę GainSR_0_0_0=10, zmieniając 10 na przykład na 100. Zapisz plik i uruchom grę - będziesz jedynym zawodnikiem wyścigu (czyli zawsze wygrasz), a dodatkowo dostaniesz więcej kasy.

Star Wars: Episode I, Starfighter (PS2)

Co - hasło, jakie trzeba wpisać
Odblokowanie wszystkiego (tylko edycja specjalna!) - EUROPA
Odblokowanie Bruiser Gun (tylko edycja specjalna!) - BRUISER
Odblokowanie T.F. Freighter (tylko edycja specjalna!) - UTILITY
Odblokowanie wszystkiego - OVERSEER

Niezniszczalność - MINIME
Tryb reżyserski - DIRECTOR
Odblokowanie bonusowego statku - BLUENSF
Odwrócone sterowanie - JAR JAR
Wyłączenie HUD-a - NOHUD
Odblokowanie trybu multi - ANDREW
Lista płac - CREDITS
Galeria - SHIPS
Szkice postaci - HEROES
Artworki - PLANETS
Twórcy - TEAM
Święta, święta! - WOZ
Slideshow - JAMEZ
Rysunki Simona - SIMON
Ukryta wiadomość od twórców - LTDJGD
Ekran standardowy - SIZZLE, HOTEL lub SHOTS

Odblokowanie trybu dla dwóch graczy
Wystarczy, że ukończysz 14 normalnych misji - poziom trudności ani medale nie grają roli.
Misja bonusowa - Charm's Way:
Musisz ukończyć następujące misje (na medal brązowy): The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The Offensive, The New Resistance oraz The Final Assault.
Misja bonusowa - Canyon Sprint:
Musisz ukończyć następujące misje (na medal srebrny): Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu oraz The Final Assault.
Misja bonusowa - Outpost Attack:
Wystarczy, że ukończysz 14 normalnych misji, zdobywając na każdej medal brązowy - poziom trudności nie gra roli.
Misja bonusowa - Space Sweep:
Wystarczy, że ukończysz 14 normalnych misji, zdobywając na każdej medal srebrny - poziom trudności nie gra roli.
Odblokowanie statku Guardian Mantis:
Musisz ukończyć następujące misje (na medal złoty): Contract Infraction, Secrets On Eos i The New Resistance.
Odblokowanie Havoc Bomber:
Musisz ukończyć następujące misje (na medal złoty): Piracy Above Lok, Valuable Goods, Eye Of The Storm, The Crippling Blow oraz Last Stand On Naboo.
Odblokowanie N-1 Starfighter:
Musisz ukończyć następujące misje (na medal złoty): Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On Solleu oraz The Final Assault.
Odblokowanie statku Dartha Maula:
Musisz ukończyć 14 normalnych misji, zdobywając w każdej z nich złoty medal.

Schrupiesz 10 paczek chipsów w jednym momencie?

Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 zł.



A to oznacza, że zarobisz 30 zł i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

Prenumerata trzymiesięczna	- 3 numerów	- cena 22,5 zł
Prenumerata półroczna	- 6 numerów	- cena 42 zł
Prenumerata roczna	- 12 numerów	- cena 72 zł

Numery Action Plus z płytą CD kosztują 6 zł.





02/2002 LUTY cena 6,0 zł

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman M
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3

Kontynuacja ze strony 04

Co byś zrobił

Wybrałeś opcję A



Celne ciosy pozbawiły Sola oddechu. Cofnął się przed zmasowanym atakiem, szybko owinął wokół własnej osi, błyskawicznie wyciągnął białe ostrze i jednym płynnym ciosem głęboko ciął Zato. Schował miecz. Czujesz, jak ogień magii pali ci trzewia. Gdy płomień pożera twój mózg, padasz na twarz. Giniesz.

Please Try Again

DOSTĘPNE ARCHIWALIA — Action PLUS — Zamów teraz, leszczu!

05/2000 cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

11/2000 listopad cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

01/2001 stvczeń cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001, Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

03/2001 marzec cena 3,50
Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles
Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień cena 3,50
Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mech- warrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

05/2001 maj cena 3,50
Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych

06/2001 czerwiec cena 3,50
Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

07/2001 lipiec/sierpień cena 6,0
Pełna wersja Vulture
Relacja z targów E3 2001. nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy Baldur's Gate II - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube, X-box - porównanie
Final Fantasy: The Spirit Within
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje

09/2001 wrzesień cena 6,0
Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

10/2001 październik cena 6,0
Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne

11/2001 listopad cena 6,0
Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2

12/2001 grudzień cena 6,0
Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness

01/2002 styczeń cena 6,0
Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold

Uwaga! Zmiana formularza wpłaty

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje.

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841 wew. 101, 102, 116.
e-mail:
prenumerata@silvershark.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR03-50

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca ....MAJ........ /2002
- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne..........

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku: 11401010 | nr rachunku odbiorcy: 00-266187-PLNCURR03-50

W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów:

tytułem cd.: OD NUMERU: MAJ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery:

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-266187-PLNCURR03-50

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca ....MAJ........ /2002
- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne..........

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

Podpis

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k. | nr oddziału banku: 11401010 | nr rachunku odbiorcy: 00-266187-PLNCURR03-50

W P | waluta: PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów:

tytułem cd.: OD NUMERU: MAJ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery:

opłata

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku/odbiorcy